CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

67

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

janvier - février 92

DOSSIER

Les décors pour figurines

MAÎTRISEZ

les catastrophes naturelles

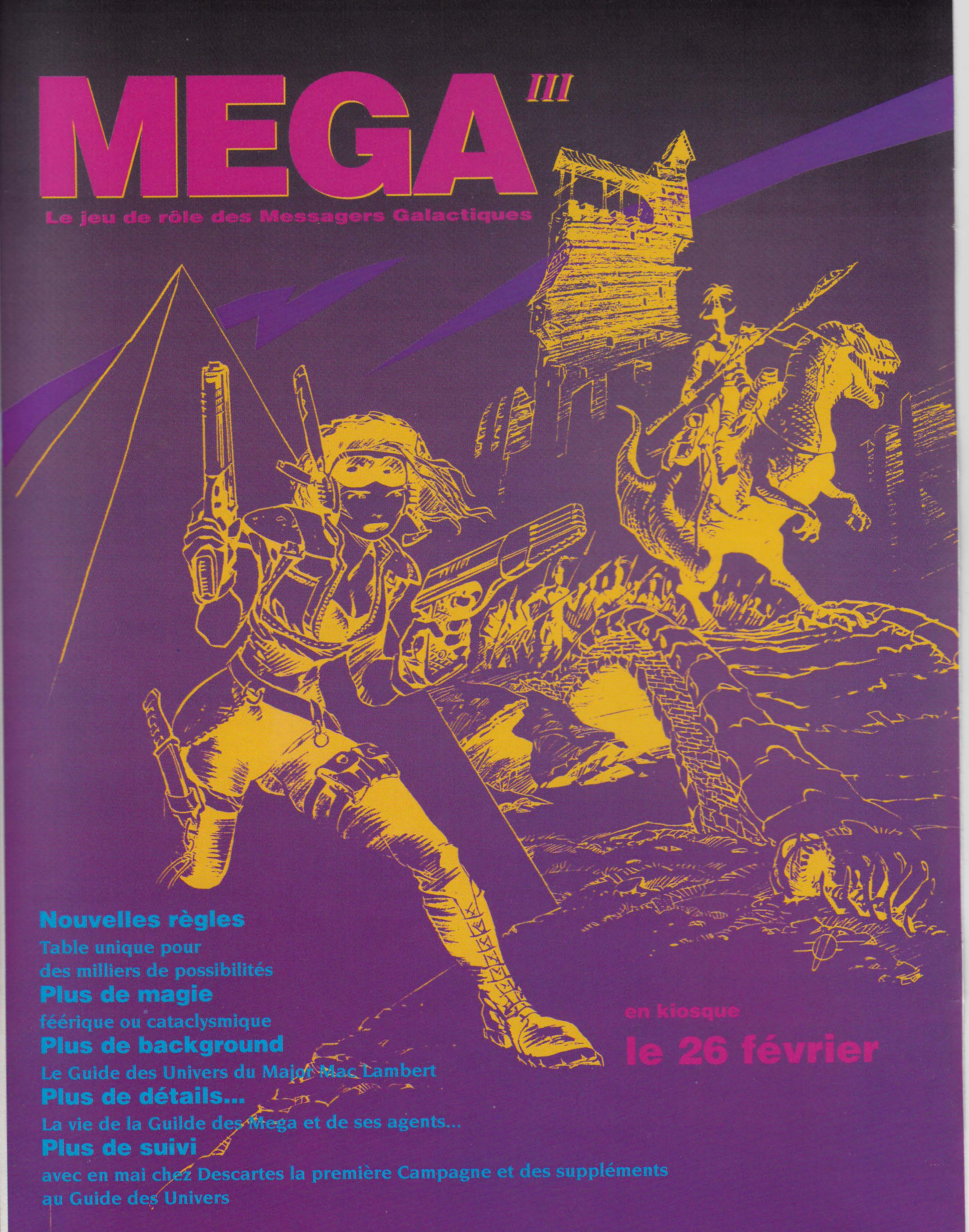
BLOODLUST

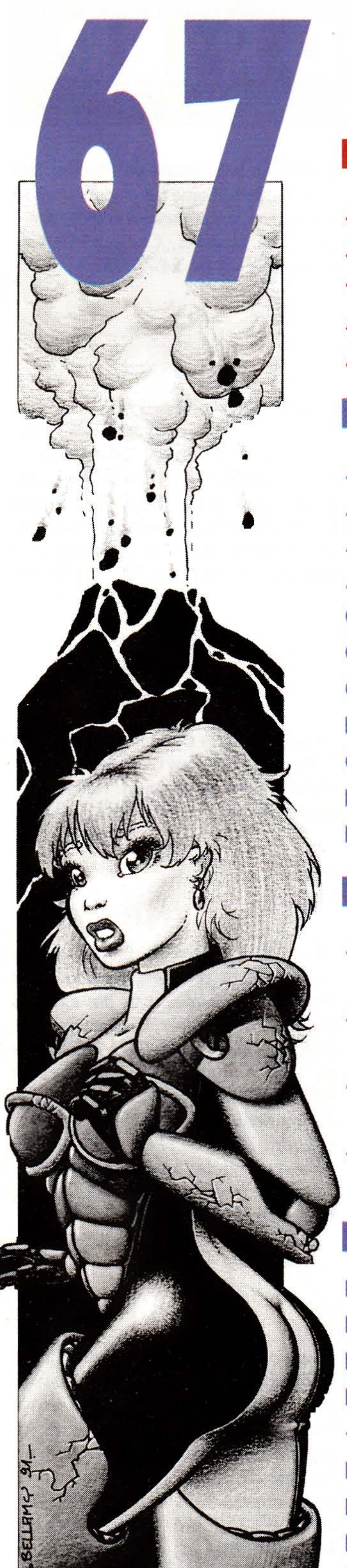
le nouveau jeu de Croc



250 FB - 9 FS - 5.50 $can

CASUS BELLI Hors-série n°4





À LA UNE

ARTICLES & AIDES DE JEU

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

Ce numéro n'est complet qu'avec son encart abonnement, au centre, et le bulletin d'abonnement en page 75.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est publié par TSR, La méthode du docteur Chestel est publié par Les Presses du Midi, Torg est publié par Jeux Descartes sous licence West End Games, RuneQuest est publié par Oriflam sous licence Avalon Hill, Bloodlust est publié par Siroz.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

CASUS BELLI N°67. Janvier-février 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 1er trimestre 1992. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël assisté de Cédric Chabrely. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Reynolds. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat au (1) 46.48.47.07. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.00F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

Hop, voici 92, une nouvelle année que toute la rédaction vous souhaite pleine de points d'expérience et de victoire, de scénarios grandioses et insolites, de MJ qui swinguent, de joueurs qui rivalisent pour le César, d'adversaires presque à votre niveau, de compagnes compréhensives pour vos bruyantes soirées, et de mamies (oncles, copines) qui vous offrent pour votre anniversaire le dernier jeu sorti plutôt que des caleçons molletonnés.

Comme l'auront remarqué nos lecteurs non abonnés, après quatre ans de stabilité des prix, Casus s'aligne sur l'inflation de ces dernières années, et passe à 35 F. On ne le refera pas avant longtemps, c'est promis. Et pour vous en donner plus, nous vous préparons une nouvelle maquette pour le prochain numéro. Comme l'auront peut-être aussi noté nos abonnés, tout le monde a trouvé son Casus en même temps, celui qui le reçoit par la poste et celui qui l'achète en kiosque. Nous avons bien pris note des problèmes de délai d'acheminement, et nous avons modifié notre organisation en conséquence. Si vous continuez à recevoir votre numéro très en retard, merci de nous le faire savoir. A propos des deux points ci-dessus, notre généreux service des abonnements vous fait, en encart, une mirifique offre qu'il n'est pas inutile de lire avant de commencer à détacher votre Casus en petits bouts...

Sur un tout autre sujet, je faisais partie des gens qui regardaient tout autant La Cinq que ses consœurs. La Cinq qui nous avait concocté une émission sur le jeu de rôle, pour une fois pas piégée, et en gardait une autre dans ses cartons sur les jeux de diplomatie et de stratégie. Je m'associe donc à ceux qui déplorent son naufrage (peut-être un bon « jet de chance » ?).

De notre côté, si le sondage CB Echo nous a bien motivés sur des projets qui devraient vous titiller le nerf ludique, il nous a aussi apporté sa moisson de perles que nous avons tenu à vous faire partager (voir p. 20). Difficile de savoir si c'est du lard ou du cochon. Kroc le Bô ayant posé sur mon bureau une demande de congé (que j'ai dû signer sous la menace d'un épouvantable cigare), j'ai téléphoné à une boite d'intérim pour lui trouver un remplaçant. La fille au téléphone m'a dit qu'elle avait sous le coude un aventurier, un type super, avec un CV impressionnant de dix pages, jamais à bout de ressources. Je me méfie. Enfin, on verra dans le prochain numéro... Avis important aux wargameurs : le championnat a changé de date ! Le Salon de l'histoire qui nous héberge ferme trop tôt (vers 17 h) le second week-end, et nous avons dû décaler la manifestation sur celui d'avant. Mais comme ledit Salon n'ouvre que le dimanche, les parties du samedi seront jouées dans le vaste et calme cadre de notre immeuble (enfin, de l'immeuble du groupe de presse où Casus a sa tanière) ; voir à ce propos notre pub de la page 21.

Sur ce, je vais vous laisser, car j'ai sur l'établi un hors-série Mega III, avec son beau moteur neuf, et dont il faut vérifier les derniers boulons. Tout de même, un fait bizarre. Quand, en bossant nuit et jour, nous publiions juste 6 numéros par an, tout allait bien. Maintenant qu'en y passant les week-ends, nous sortons 4 hors-série en plus, on commence à recevoir des lettres nous traitant de feignants parce que certains pensent que nous sommes mensuel et attendent donc 12 Casus par an. Le courrier de ce numéro est gratiné ! Mais c'est ce qui fait son charme.

Didier Guiserix

CALENDRIER

Présent

Brest
23 janvier/24 mars

Le club de jeux de rôle du lycée de l'Harteloire, 41 avenue Clémenceau, 29200 Brest, organise entre les dates ci-dessus, un **concours de scénarios pour grandeur-nature**.

France
Toute l'année

Comme chaque année, des joueurs peuvent s'affronter sur toute la France en faisant semblant de se couper la tête au cours du jeu **Highlander**. Renseignements et inscriptions à Highlanders, 37 route Nationale, 55200 Lérouville. Tél. : (16) 29.91.34.88 ou xbal Highlander sur 3615 Akela.

Futur

Saint Germain -en-Laye
25/26 janvier

Les Immortels de Paris-ouest, avec le soutien de la *ligue Ile de France de jeux d'histoire*, organisent un **tournoi de jeux d'histoire** à la salle La Soucoupe, 18 bd Hector Berlioz, 78100 St Germain. Tél. : 39.73.97.07.

Paris-Villepinte
29 janvier/4 février

Cela ne concerne que les professionnels, mais le **31e Salon du jouet** leur permettra de savoir quelles seront les nouveautés en jeux et jouets pour Noël 1992.

Crépy-en-Valois
1er février ou 14 mars

La Guilde de Picardie et *Les Passagers du rêve* organisent un **tournoi interactif multitable sur L'appel de Cthulhu**, soit plus d'une trentaine de joueurs dans la même aventure. Le scénario sera joué à plusieurs reprises. Contact : Olivier Guillo au (16) 44.54.74.05.

Paris
8 février

L'association *Apud Bissy Commercium (ABC)*, en accord avec Jeux Descartes, organise de 9 h à 23 h un **tournoi** en deux manches, sur Warhammer JdR, L'appel de Cthulhu, Star Wars, James Bond 007 et Torg. Inscriptions et renseignements : ABC, 11 av. Ferdinand Buisson, 75016 Paris. Tél. : (1) 49.94.08.26.

Biviers
8 février

La Confrérie des Deux Tours organise à la Maison pour Tous de Biviers un **tournoi de Rêve de Dragon**. Renseignements : Bernard au (16) 76.52.00.04.

Tours
8/9 février

L'École d'ingénieurs de Tours organise les **24 heures des jeux de simulation des Grandes Écoles** avec des tournois de Blood Bowl, Junta, Civilisation, Formule Dé, SuperGang, Full Metal Planète, Torg, Cthulhu, James Bond, Star Wars, AD&D, Trauma, et un concours de figurines peintes. Contactez le Bureau des élèves de l'École d'ingénieurs de Tours, club des Saigneurs de Touraine, rue Marcel Dassault, 37000 Tours. Tél. : (16) 47.27.35.95.

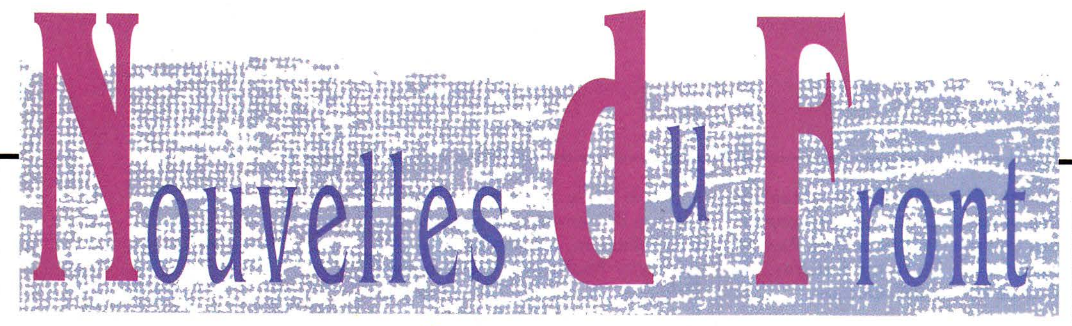
Poitiers
8/9 février

Hexagonal 86 et *Cap-Sud* organisent le **Trophée Athéna**, de jeu d'histoire avec figurines. La période jouée sera le Premier Empire, sur les règles des Aigles 25 mm ; en tournantes de trois matches de quatre heures. Renseignements auprès de Bertrand Lenoble (16) 49.53.00.25 (après 20 h) ou Frédéric Tournadre au (16) 49.88.94.99 (répondeur).

Pontivy
15/16 février

La Guilde de Bretagne organise un **tournoi de Blood Bowl** comptant pour le championnat de France. Renseignements auprès d'Emmanuel Perrignon au (16) 99.63.85.81.

Les manifs ?



Monéteau
15/16 février

Le club *L'esprit vagabond* organise sa **2e nuit vagabonde** avec au programme La Table ronde, Warhammer JdR, Cyberpunk, JRTM, Torg, Rolemaster, Mega, Hawkmoon, Animonde, INS/MV, plus Circus Imperium et sans doute Zargos. Rendez-vous le samedi à partir de 14h au Foyer des jeunes, 89740 Monéteau.

Tournon-sur-Rhône
15/16 février

Turris Fortissima et *Guère épais* organisent un **tournoi de Blood Bowl** comptant pour le championnat de France. Renseignements au (16) 75.08.10.30 (Turris Fortissima) ou au (16) 76.47.46.09 (Guère épais).

Angers
15/16 février

Le *Club Maquettes 49 (C.M.49)* organise un **tournoi d'AD&D** à la salle du Haras, près de la patinoire, à Angers. Il y aura aussi des démonstrations de wargames, jeux de plateau, peinture de figurines et on y vendra *Lansquenets*, le zine du club.

Cannes
15/23 février

Les membres de *L'académie de Stratégie* organisent, dans le cadre du Festival international du jeu de Cannes, la partie concernant **le jeu d'histoire**. Il y aura également des démonstrations de jeu de rôle. Pour tout contact : Eric Garro au (16) 92.98.26.63 ou J.R. Vinciguerra (16) 93.36.34.44 (heures de bureau).

Manosque
19 février/1er mars

L'espace-jeux de Manosque organise un **killer pour 30 à 40 personnes** sur toile de fond d'espionnage. Renseignements : MJC de Manosque, 1 allée Provence, 04100 Manosque. Tél. : Hervé Jeune au (16) 92.72.19.70.

Tarbes
22/23 février

Stratégies & Sortilèges organise le **IIIe master national de jeu d'histoire antique-médiéval avec figurines**, ainsi que le **IIIe défi des Bigerriones**, à la salle des fêtes de la mairie de Tarbes. Renseignements : Philippe Arnoux au (16) 62.36.71.26 ou Pascal Depredurand au (16) 62.93.35.63.

Toulouse
22/23 février

Le Cercle de l'Ultime organise le **Ve tournoi de jeux de rôle de l'ENAC**, dans les locaux de l'École nationale de l'aviation civile, 7 avenue Édouard Belin, 31055 Toulouse. Le samedi, mini campagne de 12 heures pour AD&D2 ou L'appel de Cthulhu ; le dimanche : aventure de 6 à 8 heures pour Cyberpunk, JRTM, Stalking the night ou La Guerre des Étoiles. Renseignements : Christian Aveneau au (16) 62.17.50.96 ou Alexis Dubourg au (16) 62.17.51.88.

Agde
22/23 février

La section jeu de rôle de la MJC d'Agde organise un **tournoi de jeux de rôle**. Renseignements : MJC, espace A. Malraux, rue Mirabeau, B.P. 39, 34301 Agde Cedex.

Chalon-sur-Saône
26 février

Le magasin *L'Enjeu* invite **Croc, qui viendra dédicacer tous ses jeux** (Bitume, Animonde, INS/MV, Heavy Metal, Bloodlust). L'Enjeu, 9 rue Saint Georges, 71000 Chalon-sur-Saône. Tél. : (16) 85.93.54.25.

Villeneuve d'Ascq
29 février/4 mars

Les Clubs de jeux de simulation réunis présentent **Les jeux en voie de disparition 2**, des journées multijeux sur le thème des jeux de rôle oubliés ou méconnus, qui se dérouleront de 12h à 2h au club Archi-Secte, école d'architecture de Lille, chaussée Hôtel de Ville, Villeneuve d'Ascq. Au programme : 5 jours avec des jeux comme Animonde, Jorune, Boot Hill, Talistanta, Aftermath, Maléfices, etc. ; un concours de scénarios ; une vente aux enchères ; des jeux de plateau ; initiations et démonstrations de wargames médiévaux avec figurines. Renseignements : Fabrice Gerometta au (16) 20.47.34.05 ou magasin Rocambole, 41 rue de la Clef, Lille, tél. : (16) 20.55.67.01.

Saint-Étienne
7 mars

La Guilde de la Rose pourpre organise un **grandeur-nature** au château d'Essalois. Elle organise également des G.N. d'initiation tous les deux mois. Renseignements auprès de la Guilde de la Rose pourpre, FJEP Métarc, 16 rue Virgile, 42100 Saint-Étienne. Tél. : (16) 77.38.63.16 le samedi de 14h à 18h.

Châtenay Malabry
7/8 mars

La Guilde des aventuriers de l'École centrale de Paris organise le **Tournoi des aventuriers**, sur L'appel de Cthulhu, Rolemaster et AD&D. Pour tous renseignements, contactez Olivier au (1) 46.83.75.18 ou Cyrille au (1) 46.83.74.81.

Saintes
7/8 mars

Le club de jeux de simulation saintais, avec la boutique *Jeux et Loisirs*, la mairie de Saintes et l'ACSA, organisent le 7 un **tournoi Star Wars**, le 8 un **tournoi Blood Bowl** et sur le week-end un **tournoi Les Aigles 25 mm**. Plus des démonstrations de Warhammer Battle, INS/MV, Stormbringer, Space Crusade et Formule Dé. Le lieu : salle Saintonge, 11 rue Chapsal, 17000 Saintes. Renseignements : M. Denis Mercier, lotissement Le Bail Prud'homme, Les Essards, 17610 Chaniers.

Limoges
13/26 mars

La Citadelle du Jeu organise pour la 3e année consécutive un **killer** (le thème de cette année : les mafiosi) sur toute la ville. Soient 313 heures de poursuites et de rebondissements divers. Contact : Jean-Luc Duras, 2 rue Rafilhoux, 87000 Limoges. Tél. : (16) 55.32.42.52.

Poitiers
14/15 mars

Le club *Ordalie* organise le **Trophée Diane de Poitiers** avec un challenge national Cyberpunk, des tournois de jeux de rôle (Cthulhu, Star Wars, RuneQuest...), un tournoi de Blood Bowl comptant pour le championnat de France, un tournoi de wargames (1792...), de jeux de plateau (Zargos, Diplomacy...). Plus un concours de scénarios dont les textes sont à expédier avant le 1er mars à Thierry Blais, 6 rue Vallée monnaie, 86000 Poitiers. Le lieu du trophée : M.L.C., 16 rue St-Pierre Le Puellier. Renseignements : (16) 49.01.06.51 ou à la boutique Le dé à 3 faces : (16) 49.41.52.10.



Troyes
21 mars

Le club local organise un **tournoi interactif multitable sur le thème de la Table ronde**. Renseignements : (16) 25.37.82.34 (le week-end).

Ville d'Avray
21/22 mars

Le **5e tournoi de jeux de rôle de la Confrérie Boucherie intellectuelle** aura lieu à la MJC Le Colombier, 1 place Charles De Gaulle, 92410 Ville d'Avray. Au programme : AD&D, AdC, Stormbringer, Empires & Dynasties, Trauma, GURPS Swashbucklers, JRTM et Cyberpunk. Renseignements : Christophe Guérin au (1) 47.09.36.01 ou la MJC (1) 47.50.37.50 (le samedi de 14h à 21h) ou la bal CBI sur 3615 Casus.

Attiches
22 mars

L'association *Ludomania* organise sa **2e journée ludomaniaque** avec un concours de peinture sur figurines (25 mm, 15 mm et 6 mm), des démonstrations de jeux d'histoire, de rôle ou de plateau, et plus de 5000 figurines exposées. Contact : Emmanuel Desanois, 218 rue Léon Gambetta, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.30.93.33.

Paris
4/5 avril

Le Championnat de France de wargame 92 aura lieu sur le jeu 1792 – La patrie en danger (Casus Belli n° 66), le samedi dans les locaux de Casus Belli et le dimanche dans le cadre du 1er Salon de l'histoire (Porte de Versailles) ; avec le soutien de Casus Belli, Les Dossiers de l'histoire, Jeux Descartes, Jeux Actuels, Eurogames, Ludodélire, Prince August, REK (qui présentera une reconstitution de la bataille de Valmy, avec 2500 figurines peintes), Le Journal du Stratège et 3615 Casus. Plus de renseignements en consultant la page 21.

Paris
11/20 avril

Le Salon du jeu de réflexion a lieu comme chaque année au hall 1 de la Porte de Versailles. Le détail des manifestations vous sera communiqué dans notre prochain numéro.

Biviers
18 avril

La Confrérie des Deux Tours organise à la Maison pour Tous de Biviers un **tournoi sur L'appel de Cthulhu**. Renseignements : Bernard au (16) 76.52.00.04.

☞

Gradignan

25/27 avril

Pour la 7e année consécutive, *La Guilde des Mammouths maudits*, avec la participation du *Parchemin de la Licorne* et des C.S.O., organise **Stratèges 92**, dans la salle Espace-Rencontre de Gradignan.

Région parisienne

1er mai

Le club *Clepsydre* organise *La Reine des Ténèbres*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une forêt de la région parisienne. Inscription et renseignements par courrier uniquement auprès d'Olivier Allermoz, association Clepsydre, 1 allée Rosalie, 91940 Les Ulis.

Nevers

1er/2 mai

Le CLAN organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance diplomatique**. Renseignements auprès du CLAN, club Léo Lagrange, 1 esplanade du Palais, Nevers. Tél. : (16) 77.73.27.11 (semaine) ou (16) 86.61.05.58 (répondeur) ou bal Clan sur 3615 Akela.

Vendôme

4/5 juillet

L'association De temps à autres organise le deuxième volet de *Finn, mémoires d'un univers oublié...*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance horrifique**. Il se déroulera dans le Loir-et-Cher et compte accueillir plus de deux cents personnes. Pour en savoir plus : De temps à autres, 10 Grande Rue, 41290 Oucques.

Ariège

13/31 juillet

Pour la 5e année consécutive, l'AFVL organise un **stage d'été ludique**. Au rendez-vous : JRTM, Cthulhu, Cyberpunk, James Bond, RuneQuest, Torg, Civilisation, Blood Bowl, wargames avec et sans figurines, grandeur-nature et murder-party, ainsi qu'équitation et randonnées en montagne. Renseignements : François Décamp, AFVL, 38 avenue Louis Wallé, 94470 Boissy Saint-Léger. Tél. : (1) 45.69.77.76. Réduction de 5 % pour les abonnés de Casus Belli.

Côté JARDIN

Verviers

22 février

L'antenne Belgique du club *Pythagore* organise une **journée multijeu**, au centre culturel de Verviers, avec la participation de *la Guide des Veneurs* et Frédéric Ménage (Hurlements). Renseignements, club Pythagore, antenne Belgique, 26 rue Victor Bouillenne, 4800 Verviers (Belgique). Tél. : 087/22.85.33 (depuis la France : 19/32/87.22.85.33).

Montréal

22 février

Le festival **Jeux en Tête 92**, organisé par l'AQJS, aura lieu à l'école John F. Kennedy, 3030 Villeray, Montréal. Il y aura un tournoi d'AD&D2, des wargames et des jeux de plateau. Renseignements auprès de *l'Association Québécoise des Joueurs de Simulation*, C.P. 63, succursale M, Montréal, Québec H1V 3L6. Ou appelez Christine au (514) 596-0115.

Poteau

28 février/2 mars

La Confrérie de la Lune noire présente son **4e grandeur-nature médiéval-fantastique** : *Bellum Demonium III – L'enfant*, qui se déroulera dans les Ardennes belges. Renseignements : Benoît Schumacher, 340 Saint Laurent, 4000 Liège. Tél. : 041/52.23.70 (ou 19/32/41.52.23.70 depuis la France).

Genève

29 février/1er mars

La **1re Convention Rhône-Alpes** aura lieu dans les environs de Genève (service de minibus prévu). Au programme : 4e Championnat suisse de Diplomacy/1er Challenge Rhône-Alpes de Diplomacy organisé par la FFJDS ; tournoi de Zargos organisé par Eurogames ; présence de Croc (Bloodlust), de Diseños Orbitales (éditeur espagnol), de JPB Animations ; présentation des productions locales (Tigres Volants, Chronos, Les Guerres d'Alvina) ; plus de nombreuses parties de jeux de rôle, plateau et wargames. Pour tout renseignement, contactez Garci Iñigo, 3 chemin des Comtoises, 1214 Vernier, Suisse. Tél. : (19/41/22) 41.14.25.

Mozet

29 février/1er mars

Le Masque de Jade se lance dans l'aventure et organise sa première **murder-party** : *L'affaire interconnexion*, sur la base d'un scénario où se mêlent intrigues, complots et pots-de-vin. Une quarantaine de joueurs se retrouveront, au château de Mozet (près de Namur), projetés dans le monde de la haute finance. Pour en savoir plus, contactez le MdJ au 10 avenue du 13e Tirailleurs, 1300 Limal (Ware), Belgique. Tél. : Xavier Deman au 010/41.64.51.

Haine-Saint-Pierre

29 février/29 avril

L'Association pour la Revalorisation et le Développement du Killer Urbain (ARDKU) change de nom pour *Adrénaline* (ouf !) et nous informe qu'elle organise un **killer** de portée nationale d'une durée de deux mois. Renseignements auprès de David Minne, 124 rue Hamoir, 7100 La Louvière ; ou Christophe Gosselin, 4 rue du Cercle Excelsior, 7100 Haine-St-Pierre, Belgique.

Bruxelles

28/29 mars

La 3e édition du **Belgian Community Trophy 1992** est une compétition de simulation historique en 15 mm, et aura lieu à la salle technique du musée national de l'armée. Renseignements : M. D. Van Belle, 11 rue H. Caron, 1070 Bruxelles, Belgique.

Verviers

4 avril

L'antenne Belgique du club *Pythagore* organise une **journée multijeu**, au centre culturel de Verviers, avec (sous réserves) la participation de Denis Gerfaud (Rêve de Dragon) et Croc (INS/MV, Bloodlust, Bitume). Renseignements : club Pythagore, antenne Belgique, 26 rue Victor Bouillenne, 4800 Verviers, Belgique. Tél. : 087/22.85.33 (depuis la France : 19/32/87.22.85.33).

Ardennes belges

23/25 avril

La Guilde des Fines Lames organise dans le site mégalithique de Wéris-Durbuy un **grandeur-nature basé sur le *Silmarillion*** de Tolkien. Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Italie

10/18 juillet

Marchez sur les pas de l'Empereur ! Kevin Zucker, concepteur de wargames, organise la seconde édition des **Napoleonic Tours**. Au programme : visite commentée des principaux champs de bataille (Montenotte, Marengo, Lodi, Mantoue, Arcole, Rivoli, etc.), livret historique complet des campagnes, wargame le soir et une excellente ambiance. Renseignements : Napoleonic Tour 92, 4509 Clifton Road, Baltimore, MD 21216, USA. Tél. : (301) 367-4004.

Prochain numéro : 11 mars.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 13 février.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn ! 别打电话 !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88), sachez que vous n'avez que 45 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Toutes les manifs sont sur 3615 CASUS rubrique CAL

PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 11 AU 20 AVRIL 1992
DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 17 AVRIL 22 H

7e SALON NATIONAL

JEUX DE REFLEXION

Jeux Educatifs, de Société, de Rôle, de Simulation, d'Histoire, de Stratégie, de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...

AVEC LE 13e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT



Comité des Expositions de Paris

Illustrateur Christophe DROCHON

INITIATIVES DU BIMESTRE

COMPIEGNE
Des prix et des avant-premières

La convention de la Guilde de Picardie se singularise souvent par des avant-premières de jeux. C'était encore le cas avec, entre autres auteurs, la présence de Jean-Marc Zaninetti qui testait un jeu de stratégie et de diplomatie dans les Terres du Milieu. Mais comme on n'est jamais si bien servi que par soi-même, c'est un jeu maison qui faisait la vedette : *Les 500 miles de Indianapolis*. Déjà bien au point, c'était la première sortie du jeu pour un test *in vivo*. Très simulationniste, *Indianapolis* laisse très peu de place au hasard, et les sorties de piste le long du fameux « mur » sont en général fatales aux véhicules. Une création qui a bien sûr intéressé les membre du club de Noisy-le-Grand, qui organisent chaque année les *24 h de Noisy* en même temps que celles (plus connues, certes) du Mans, et qui va rapprocher les deux clubs. Leur passion automobile fera-t-elle tache d'huile ? A suivre...

A propos de Compiègne tout de même, je m'en voudrais de ne pas citer quelques-uns des prix attribués. Ainsi, derrière des classiques comme le prix Role playing, nous trouvons le prix Grosbill, le prix Moi vois moi tue, le prix Toon et le prix Kronenbourg ; et pour les MJ : les prix Monsieur règles, Blood Bowl, ou Massacreur de Grosbills... L'histoire ne dit pas comment ils sont attribués...



Démo de Enduro Racing à Compiègne. Au centre, les concepteurs en pleine réflexion.

CRUAS
JdR et monuments historiques

Conservateurs et amis des vieilles pierres, si vous manquez de main d'œuvre pour entretenir le patrimoine, invitez donc des joueurs (sérieux) de jeu de rôle grandeur nature. Voyez la Confrérie des Deux Tours. Cette association organisait un GN non loin de Valence, dans le village médiéval de Cruas, classé monument historique. Et donc, une semaine avant, toute l'équipe des organisateurs avait investi le vieux village abandonné afin de le remettre un peu à neuf : déblayage des ruelles, nettoyage des futures habitations des joueurs, aubergistes et armuriers. Bref, transformation d'un vieux Cruas à l'abandon en un « Ventebraise » vivant et accueillant pour près de 200 personnes.

La mairie de Cruas a semblé très satisfaite de la transformation...

CHAMBÉRY
AD&D, le championnat

C'est lors de Chambér-Icône 91 (organisée par Epées et Sortilèges à la MJC de Chambéry), que s'est tenu le 1er tournoi de AD&D comptant officiellement pour le championnat du monde du RPGA. Quid ? Le RPGA, Role Playing Game Association, association officielle de TSR, est un réseau d'information mondial pour les joueurs de AD&D et l'instance supérieure des tournois officiels de AD&D. L'antenne française, créée récemment, y a donc dûment attribué le titre de champion de France de AD&D à Nicolas Marjanovic, de Genève, assorti d'un billet pour la GenCon européenne pour y disputer le titre de champion d'Europe, et peut-être ainsi d'aller jusqu'aux finales aux USA ?

Les trois premiers du championnat de France 91 sont donc :

— Nicolas Marjanovic, de Genève
— Olivier Laurent, de Aix-les-Bains.
— Patrick Mabille, de Paris.

Pour 92, la manifestation se déroulera lors de Chambér-Icônes 92, en octobre. Pour plus de détails sur cette manifestation et sur le RPGA en France, contacter la MJC de Chambéry et le club Epées et Sortilèges, 311 faubourg de Montmélian, 73000 Chambéry, tél : (16) 79. 85.05.84.

Vous pouvez aussi contacter un responsable sur 3614 CHEZ*HEFIZ.

POITIERS
Concours de jeunes créateurs

Pour leurs 5e Journées du jeu à Poitiers, les organisateurs ont ajouté à leur palette une initiative constructive : un concours de jeunes créateurs de jeu. Huit centres d'animation de la Vienne avaient été sollicités, et les groupes ainsi constitués disposaient de deux mois pour plancher dur leur projet, à partir d'un matériel identique fourni à chacun, autour de critères définis (intérêt stratégique, esthétique...).



Concours de jeunes créateurs à Poitiers.

Le groupe vainqueur fut celui de Bellejouanne, réunissant une dizaine de créateurs de 8 à 12 ans. Leur jeu (qui n'a pas trouvé de nom) mélange de façon originale des principes de jeu de stratégie de pions, et d'autres de jeu de plateau. Il se joue à trois joueurs, l'un protégeant un trésor pour lequel rivalisent les deux autres. Chaque joueur avance selon un système de couleur et possède des personnages de différentes catégories. De futurs participants au concours de Boulogne ?

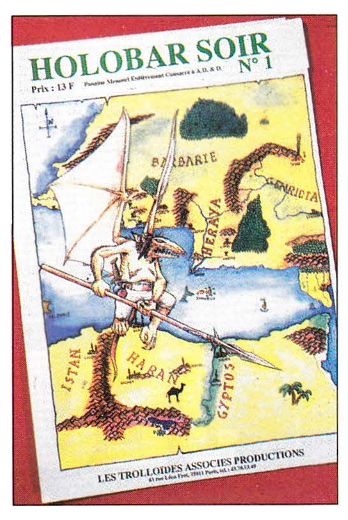
LIMOGES
Simulacres en relief

L'idée du tournoi ouvert fait son chemin, puisqu'à Limoges aussi, une partie, jouée sur Simulacres, faisait tourner les joueurs de table en table. Et pour se repérer, chaque table possédait sa petite mise en scène: au château, le MJ était caché derrière un écran crénelé de taille imposante, ici les joueurs dialoguaient au dessus d'un véritable tas de paille, là ils lancaient les dés sur un authentique tapis de feuilles mortes et de mousse. Pas grandeur nature, mais nature tout court...

ZINE DE CAMPAGNE
Holobar Soir

Holobar soir n'est pas un zine comme les autres. Edité par les Trolloïdes Associés, il sert en fait d'organe de liaison pour un système de tournoi original. Dans le fanzine, le MJ découvre tous les mois, (accompagné d'aides de jeu diverses pour AD&D) le monde de Darnae et un scénario de campagne s'y déroulant. Les divers groupes de joueurs vont donc pouvoir y développer des personnages ayant vécu des destins plus ou moins proches, dans un univers commun. Et ce sont précisément ces personnages qui pourront participer au 1er tournoi organisé vers le mois d'avril à Paris par les Trolloïdes Associés. Tournoi lui-même de style ouvert (formule inventée par la Guilde de Picardie), ou chaque MJ gère un lieu précis, et où ce sont donc les joueurs qui vont d'une table à l'autre selon leurs déplacements.

Tous les détails dans Holobar Soir ou auprès des Trolloïdes Associés, 61 rue Léon Frouot, 75011 Paris, tél.: (1) 43. 79.13.49.





Nouvelles Du Monde

ANGLETERRE

GenCon UK

Organisée par TSR UK, qui supervise toute l'activité de l'éditeur américain pour l'Europe, la GenCon européenne grossit chaque année. On y joue énormément dans deux immenses salles, on y concourt pour le championnat européen de AD&D (qui permet au gagnant d'aller briguer le titre de champion du monde à la GenCon US de Milwaukee, en été), on y achète aux enchères des jeux introuvables, on y discute avec les créateurs de l'équipe américaine, venus en masse parler des Royaumes Oubliés et de projets à venir, ou expliquer comment devenir auteur chez TSR.
Les jeux pratiqués sont en majorité ceux de TSR, mais la convention est ouverte, et l'on y trouve divers éditeurs et même des créations originales, présentées par leur auteur, comme ce jeu de plateau Astérix.

Une vingtaine de Français participaient au tournoi de AD&D, dont les premiers du championnat de France (voir Chambér-Icônes 91), et certains furent très près du podium.
Si vous désirez participer à la prochaine GenCon européenne, fin 92, sachez tout de suite que le site a été spécialement choisi près de Douvres, et qu'il est donc plus facile et moins cher de s'y rendre par la route et par la mer depuis la France, qu'en prenant l'avion, plus coûteux et qui vous laisse encore à trois heures (et deux changements) par le train de la très balnéaire (et fantomatique en cette saison) cité de Camber Sand...

BELGIQUE

Les frontières tombent pour Diplomacy

La Guilde des Fines Lames et le club Pythagore unissent leurs efforts pour relancer l'activité ludique en Belgique. Leur convention de novembre, qui accueillait le Challenge wallon de Diplomacy organisé par la FFJDS, s'est distinguée par une forte participation de néérlandophones. Dans l'ambiance toujours un peu sectaire des régions, c'est un bon point à l'actif du jeu !



ITALIE

Revue de presse

• Une revue italienne de jeu de rôle est née en octobre dernier : **Kaos**. Sur 64 pages, dont une partie en couleur, Kaos s'articule plutôt autour d'un dossier central (sur AD&D), accompagné de rubriques variées et de scénarios. Détail original : Kaos prépublie, à raison de 14 pages par numéro, La Saison des Cendres, de nos amis Chevalier et Ségur (et annonce la version anglaise chez Dark Horse), alors que nous autres attendons langue pendante le troisième volet...
• Le n° 1 de **Excalibur** vient de paraître en Italie. Publié par Stratelibri, qui édite divers jeux de rôle, il s'affirme comme un magazine pro, malgré une pagination faible (36 pages). Il fait la part belle à Cthulhu et à la version italienne de JRTM, avec un détour du côté de AD&D. Une moitié du journal est consacrée aux scénarios, et le reste à des aides de jeu, des news, et quelques apartés sur divers wargames, tels World in Flames, Imperium, ou La bataille de Les Quatre bras.

ESPAGNE

Revue des éditeurs

• **Joc International** continue de publier des suppléments pour les divers jeux de rôle qu'il a traduit en espagnol : L'appel de Cthulhu, Le Seigneur des Anneaux, Star Wars, James Bond, Prince Vaillant, Paranoïa, Aquelarre et... RuneQuest. Et justement pour ce dernier, El libro de los Troll, le mythique Trollpack ! Sachant que l'espagnol se lit assez aisément, surtout avec l'assistance d'un petit dictionnaire, les amateurs du jeu de Greg Stafford ne devraient pas négliger cette piste !
Pour savoir comment se le procurer, vous pouvez écrire à Joc International, San Hipòlit, 20, 08030 Barcelona, Espagne. Le fax est encore plus pratique : (19) 343 346 53 62.
• **Diseños Orbitales**, qui l'an dernier avait attaqué le marché avec Traveller et Battletech, a depuis fait son trou et propose désormais les versions espagnoles de Blood Bowl, Space Hulk, et Advanced HeroQuest.



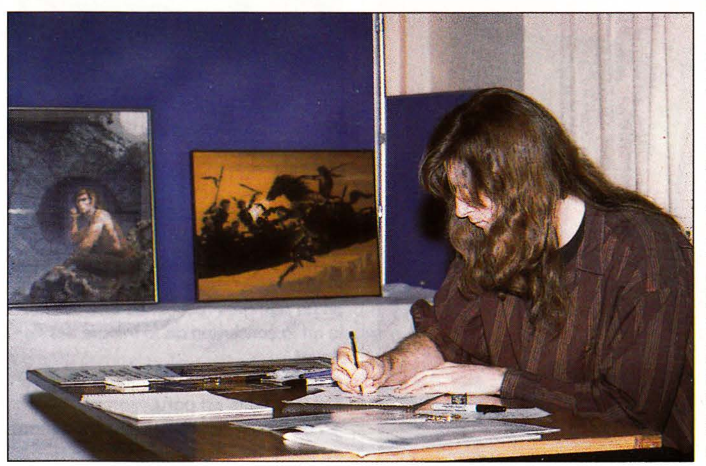
20 Français sont cachés dans cette salle. Sauras-tu les trouver ?



Ze Astérix Game.



Séminaire : comment devenir créateur chez T.S.R. Asseyez-vous, ça va être long...



La jolie dame sur Dark Sun « Freedom » ou « Minotaurs », c'est lui. Brom dédicace.

votre tournoi en rubrique CAL sur le **3615 CASUS**

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

Malgré ce que l'on pourrait croire, le mot turlupinade désigne tout simplement un jeu de mots (en général de mauvais goût), tandis qu'une saillie peut être un trait brillant et inattendu lors d'une conversation. Exemple : « Cessez ces turlupinades et livrez-vous plutôt à l'une de ces saillies dont vous êtes coutumier ! » **NdF**



Athanor

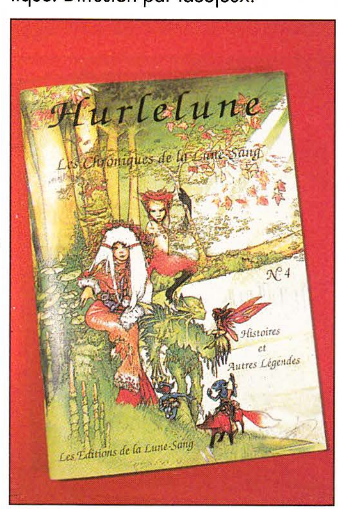
• **La boîte de jeu** (vous savez, le carton à chaussures), **l'écran** et le premier supplément, **Masques**, sont à nouveau disponibles. Par contre, aucune nouveauté n'est prévue. Diffusion par Idéojeux.

Cercle de Stratégie

• Le Cercle de Stratégie et le club ASL France annonce **Tactiques**, un journal de 44 pages pour les fanatiques d'Advanced Squad Leader. Il sera publié sous la forme d'un numéro hors série du Journal du Stratège.

Éditions de la Lune-Sang

• **Hurlelune 4 - Histoires et autres légendes** est disponible. Ce supplément de 76 pages pour Hurlements contient deux scénarios, le début d'une campagne et une nouvelle. Les tirages de tête des prochains Hurlelune seront désormais également disponibles en boutique. Diffusion par Idéojeux.



Eurogames

• Les produits en cours sont toujours « sur le point de sortir » : **Moskva**, **Karkov**, **Rostov**, **Dragon noir 2** et **le Port fortifié**.

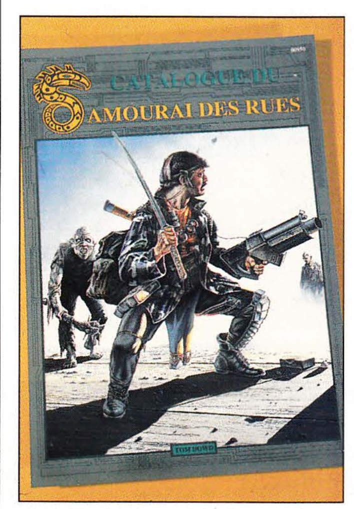
Faery club

• Des gens de goût font venir, depuis les contrées anglo-saxonnes, des petites créatures d'argile et d'autres matières, sorties tout droit du folklore et des contes : gnomes, leprechaun, œufs de dragon, habitations féeriques, champignons magiques, et autres merveilles. Ils ont réuni le tout dans un catalogue superbe que vous pouvez vous procurer contre la modique somme de 20 F en timbres auprès de Faery Club, BP62 54182 Heillecourt Cedex. Si certains produits sont hors de portée de votre bourse, pensez à vous les faire offrir.



Hexagonal

• **Le Catalogue du Samouraï des rues** contient, en plus des diverses armes, un errata concernant les règles de combat (paru depuis dans l'édition américaine). Disponible en février.



Jeux Descartes

• Pour James Bond : **Dangereusement vôtre** est un scénario disponible.
• Pour Torg : **Cyberpapauté** (guide de la France) et **Réseau divin** sont réunis en un seul gros recueil. **La Cité éternelle** est la conclusion de *la trilogie des Reliques*.
• Pour Star Wars : le **Guide de l'Alliance rebelle** est paru.
• Pour Warhammer : **Le Compagnon** est prévu incessamment.
• Pour Blood Bowl : **les Stars de Blood Bowl** et **le Supplément aux règles** sont disponibles (voir Têtes d'affiche), ainsi que des T-shirts et des sweat-shirts. Rappelons que les inscrits au championnat de France reçoivent *Blitzer*, la lettre de la Fédération française de Blood Bowl.
• Et toujours en retard, les deux Univers Simulacres **Animonde** et **Sang-Dragon**.

Oriflam

• Pour Hawkmoon : **La Kamarg** est prévu pour janvier.
• **Tatou n° 8** parait bientôt, et Oriflam proposera des **posters** pour ses différents jeux (RuneQuest, Cyberpunk, Stormbringer, Hawkmoon) avec des dessins originaux (février).
• **Les secrets oubliés** (Elder Secrets) est un supplément pour RuneQuest (mars).

P.B.M. Komett

• Cette société de jeux gérés par ordinateur propose **World Conquest**, un wargame par correspondance. Douze joueurs s'affrontent sur un terrain à découvrir et à l'aide d'une technologie proche de celle de la 2e Guerre mondiale. Renseignements auprès de P.B.M. Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris. Tél. : (1) 44.64.95.35. Minitel : 3615 Akela, bal P.B.M. Komett.

REK

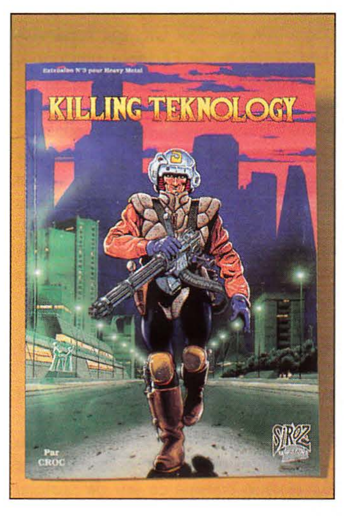
• Une **nouvelle édition d'Heroïka** est disponible. Le matériel est légèrement modifié et les règles simplifiées.

Simulacres

• Gilles Papon propose **New York 2222**, un Univers de science-fiction proche (voir Têtes d'affiche).
• Les éditions Scène à Rio préparent un premier **recueil de scénarios pour leur Univers Bernard et Jean**.
• Les **amateurs de bateaux du XVIIe siècle**, pour Capitaine Vaudou, peuvent en trouver d'intéressantes descriptions sur le mur Simulacres du 3615 Casus (rubrique SIML).

Siroz Productions

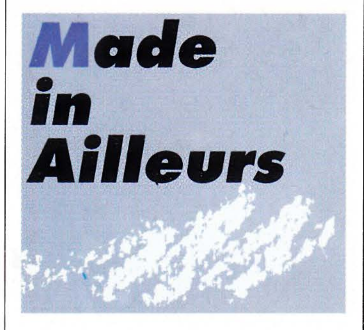
• Pour Bloodlust : l'écran ne devrait plus tarder (avec un scénario de 8 pages). Le premier supplément, **Flocons de sang**, fera 96 pages en livret dur, dont deux tiers de background sur les Thunks et les Piorads, plus deux scénarios (février). Les extensions suivantes concerneront les autres peuples, et les scénarios se suivront pour former une campagne. En avril, **L'enclume et le marteau** décrira la région du centre (hormis Pôle) et les peuples derigion et vorozion.
• Pour Bitume : la **5e édition de Bitume** arrive. Entièrement remise à jour, avec de jolis dessins d'Oliver Vatine. La première extension paraîtra en avril.
• Pour Berlin XVIII : **Berliner Nacht** est un recueil de scénarios (février).
• Pour Heavy Metal : **Killing Teknology** est disponible. C'est une extension de 80 pages, présentant, par page, une arme, un véhicule ou un élément de technologie. Les dessins superbes de Manchu en font un supplément qui pourra être utilisé pour n'importe quel autre jeu de futur proche ou cyberpunk. Concrete Jungle, l'extension suivante, paraîtra en mars.



• Les extensions pour **In Nomine Satanis/Magna Veritas** ne seront pas réimprimées lorsqu'elles seront épuisées, ce qui est déjà le cas pour quelques-unes.
• Des rumeurs persistantes circulent, évoquant la **traduction de Gurps** (livret de base, plus supplément magie et supplément espace) par une nouvelle société d'édition, et dont la diffusion serait assurée par Siroz/Idéojeux.

Tigres volants

• Sous l'instigation des Créateurs Genevois et du fanzine Tinkle bavard, Stéphane « Alias » Gallais propose en auto édition son jeu de rôle : **Les Tigres volants**. Sous la forme d'un livret de 240 pages (règles, background, matériel, scénario), c'est un excellent jeu de science-fiction (2991) avec des extra-terrestres, des pouvoirs psis, etc. Il est disponible chez l'auteur pour 160 FF (40 FS) par mandat-lettre auprès de Stéphane Gallay, 35 Traille, CH-1213 Onex (GE), Suisse. Critique dans le prochain numéro.



Atlas Games

• **Stalenric** est un sourcebook de 64 pages pour Ars Magica (février) et **Festival of the damned** une aventure (mars).

Chaosium

• Pour Call of Cthulhu : **Fearful Passages** est un recueil de très courtes aventures années 20 (février) ; une **5e édition du jeu** se profile, avec peu de changements mais beaucoup de « petites » règles additionnelles (courses de voitures) et la description des diverses « époques de jeu » : 1890, 1920, moderne et Contrées des rêves (mars).
• Pour Stormbringer : **Sorcerers of Pan Tang** décrit l'île, les sorciers, et donne des idées d'aventures tandis que **Perils in the Young Kingdoms** est un recueil de cinq scénarios décrivant divers lieux exotiques de la saga d'Elric.
• Pour Pendragon : **Blood & Lust** (à ne pas confondre avec Bloodlust) est un recueil de scénarios (janvier).

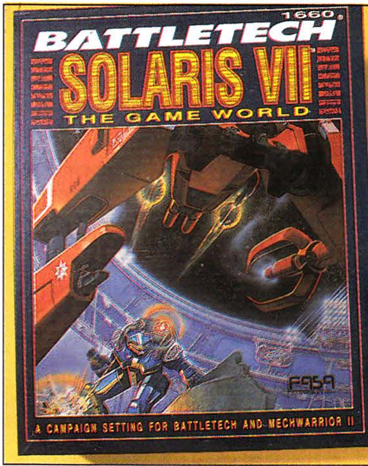
FASA

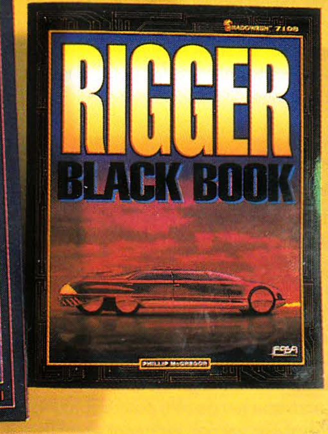
• Pour Shadowrun : **Riger Black Book** est disponible, c'est un catalogue de véhicules variés. **Elven Fire** est une aventure (février). **2XS** est un roman (mars).
• Pour Battletech : **Unbound** est une aventure pour Mechwarriors (disponible), **Objectif Red** est un sourcebook pour meneur de jeu (avril).

GDW

• Pour Twilight 2000 et Merc 2000 : **Twilight Nightmares** est un supplément de 104 pages qui va vous permettre, tout au long de six scénarios de longueur moyenne (et quatre courts) de changer l'univers 3e Guerre mondiale de ce jeu. En effet, on découvre un 









MERCENAIRES

Le Jeu de rôle CONTEMPORAIN
Réaliste, Simple et Efficace
Une base de donnée solide et précise

Déjà deux suppléments parus en 1991: ***La Valise Bleue***
Les Premiers Pas

Pour 1992: ***Opération Aigle Blanc***
Afrique à Dieu
Et bien d'autres...

Editions FLEO
25 rue De Caze
13007 MARSEILLE
Tel: 91.59.40.69

Disponibles dans les meilleures boutiques



PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur — Tél. 47.34.25.14
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
74000 **ANNECY** - NEURONES
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices — Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie — Tél. 59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - LA BOUTIQUE DES JEUX,
10, rue Casimir Péret — Tél. 67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras — Tél. 31.85.17.77
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin — Tél. 80.65.82.99
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE,
92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD,
Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - DRAGON D'IVOIRE,
5, rue des Balances — Tél. 67.60.54.14
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit — Tél. 67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite — Tél. 68.65.32.54
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES,
7, rue Petite la Monnaie — Tél. 68.34.12.44
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud — Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
51100 **REIMS** - PASS'TEMPS, 26, rue de l'Etape — Tél. 26.40.34.13
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
17100 **SAINTES** - BOUTIQUE JEUX ET LOISIRS,
17, rue Alsace Lorraine — Tél. 46.74.43.66
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 47, Grande Rue — Tél. 75.43.49.02
27130 **VERNEUIL-SUR-AVRE** - JEUX ET SORTILEGES,
1, Place de Verdun — Tél. 32.32.42.05

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR,
P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76

désert avec des dinosaures recréés génétiquement, une soucoupe volante et un alien à la prédation facile, etc.
• Pour Dark Conspiracy : **New Orleans** est une aventure qui permet de découvrir cette ville de la Louisiane. **Dark Tek** est un supplément de 104 pages proposant une importante quantité de matériels divers de futur proche (armes, génie génétique, véhicules, robots) ; utilisation facile avec n'importe quel jeu de futur proche.

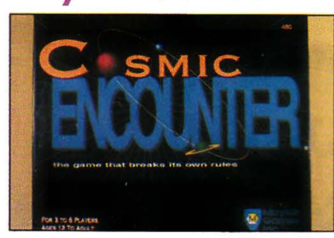
Games Workshop

• Le **Citadel Catalogue** contient la liste complète des figurines pour tous les jeux Games Workshop. Il se présente sous la forme de deux livrets souples dont l'ensemble fait 336 pages
• **Dragon Masters** est le nom du prochain jeu de plateau (sans figurines) de la firme anglaise, réalisé par Ian Livingstone. Le sujet en est l'exploration de royaumes elfes, ainsi que l'élevage de dragons.

ICE

• Pour Rolemaster : le **Spell user's companion** est prévu pour janvier. **Eidelon sourcebook** est un supplément de 128 pages avec une carte en couleur décrivant cette cité du ciel pour le monde de Shadow World.
• **Grey Moutains** est une campagne de 144 pages pour Merp (février).
• **Lord of the Ring Adventure Game**, un nouveau jeu de rôle pour débutants, utilisant une version vraiment simplifiée de Rolemaster est disponible.

Mayfair Games



• Avec 48 pouvoirs et leurs flares, la **5e édition de Cosmic Encounter** est la plus complète depuis la défunte version Eon, avec laquelle elle est pour l'essentiel compatible. Pour les routards de l'espace, signalons même 9 (neuf) nouveaux aliens. Les hexagones sont plus petits encore que dans la version Descartes, au point d'interdire l'utilisation des lunes, et les fiches de pouvoirs plus moches que dans la version Eon. La seule modification de règles, l'obligation d'écarter un flare après usage, est extrêmement maladroite. Ce n'en est pas moins la version la plus complète actuellement disponible du meilleur jeu à l'ouest de la galaxie. Et on nous promet pour le printemps une boite complémentaire...

Phage Press

• Eric Wujcik a créé cette société pour publier le jeu **Amber**, d'après la série de Roger Zelazny (voir Têtes d'affiche). Amber est un jeu de rôle qui se joue sans dés (c'est normal il n'y a pas de « d » dans Ambre, hum !).

Steve Jackson Games

• Pour Gurps : **Scarlet Pimpernel** est un supplément sur cette série connue aux USA et se déroulant durant la Révolution française, mettant en scène une héroïne qui vole au secours de la noblesse ; **Aces Abroad** est une grande campagne pour Wild Cards ; **Space Adventures** est un recueil de trois scénarios, **Magic Items II** est un compendium d'objets magiques (janvier).
• Le **Membership Kit**, pour Illuminati, est une boîte destinée aux fans absolus et loufoques de ce jeu. Vous y trouverez des stickers, des cartes de membres, bref, des tas de choses inutiles. Attention : lorsque vous achetez une boîte, vous ne savez pas de quelle société secrète elle contient le matériel (mais à mon avis, la petite pastille de couleur sur le bord de la boîte devrait vous permettre de ne pas acheter deux fois le même kit ; pour l'instant il semble que le jaune corresponde à la Société de Discorde et le rose à la Confrérie des Assassins).

Tome/Clash of Arms

• Les prochains wargames de cette firme seront : **War for the Union** (guerre de Sécession au niveau stratégique, par Robert Beyma) ; **La bataille de mont St-Jean : The Waterloo Battle-**



field (une extension de La bataille de Ligny et de La Bataille de les Quatre Bras, par Ed Wimble) ; **The Speed of Heat** (combat aérien tactique au-dessus de la Corée et du Vietnam, par J.D. Webster).

TSR

• Pour Dungeons and Dragons : **Dymrak Dread** est un scénario pour débutants.

• Pour Forgotten Realms (AD&D2) : le **Monstrous compendium II** est le deuxième recueil de monstres pour cet univers.

• **Dark Sun**, la boîte de base de ce nouvel univers pour AD&D est disponible (voir Têtes d'affiche). **Freedom** en est le premier scénario.

• Pour DragonLance (AD&D2) : **Taladas - The Minotaurs**, décrit cette race qui domine l'un des continents de Krynn.



• Pour Greyhawk : **Wars** est un wargame-jeu de plateau ayant pour cadre le monde de Greyhawk.

• Pour Ravenloft : **Van Richten's guide to Vampires** est un supplément de 96 pages décrivant ces sympathiques mort-vivants.

• En français : le **Guide du Maître du Donjon** est arrivé. La boîte de base de D&D est prévue pour février 92.

West End Games

• Pour Torg : **Space Gods sourcebook** décrit des extraterrestres, **Cylent Scream** est un recueil de courts scénarios. Enfin, le **Storm Knight Guide** est un supplément destiné aux joueurs et qui contient de nouvelles méthodes de création des Chevaliers des Tempêtes.

• Pour Star Wars : **Planets of the Galaxy Volume One** est un recueil de 80 pages décrivant 10 planètes, plus des mini scénarios, et un système de génération de planètes. **Planet of the mists** est un scénario.

• **Ghostbuster** est soldé aux USA à 30% de son ancien prix, et les aventures et suppléments à 25%.

White Wolf

• Pour Vampire : le **Player's Guide** est un livret de 160 pages destiné aux joueurs et contenant également de nouveaux clans (janvier) ; le **Succubus Club** est un supplément de 144 pages décrivant le repaire des Anarch à Chicago, avec six histoires, et la description d'Helena, la vampire la plus puissante de la région (la Reine des damnés ?) ; **Alien Hunger** est un scénario de 64 pages pour débutants se déroulant dans les Montagnes Rocheuses (février) ; **Milwaukee by night** est un supplément de 128 pages sur cette charmante ville et ses loups-garous (mars). Le jeu Vampire devrait être traduit en français courant 1992.

• Pour Ars Magica : **Medieval Bestiary** est un supplément de 96 pages (janvier), **Black Death** est une aventure de 96 pages. Le jeu Ars Magica devrait être traduit en français courant 1992. ◆

Découvrez
les nouveautés
dès parution sur
3615
CASUS
rubrique NOU

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas St Georges - 33000 Bordeaux - Tel 56 44 61 22

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MAGASIN A BORDEAUX

SELECTION JEUX FRANCAIS	
■ ADD Manuel joueur	179 F
■ - Guide du Maître	179 F
■ - Ecran	69 F
■ - Feuilles de personn.	89 F
■ BLOODLUST	238 F
■ - Ecran	99 F
■ - Flocons de sang	144 F
■ BITUME 2	144 F
■ BLOOD BOWL 2	389 F
■ - Supplément de règles	159 F
■ - Stars	159 F
■ CYBERPUNK	237 F
■ - Chrome	126 F
■ STORMBRINGER 2	248 F
■ - Ecran Stormbringer	88 F
■ - Pirate des Mondes	138 F
■ HEAVY METAL	228 F
■ - Killing Technology	126 F
■ STAR WARS	139 F
■ - Guide Star Wars	89 F
■ - Guide de l'Empire	119 F
■ - Supplément règles	109 F
■ - Guide de l'Alliance	139 F
■ CAR WARS	229 F
■ - Guide des véhicules	99 F
■ DOMAIN	279 F
■ HURLEMENTS	199 F
■ - Hurlelune 4	89 F
■ MERCENAIRES	139 F
■ - Premiers Pas	85 F
■ FOOTMANIA	289 F
■ FORMULE DE	299 F
■ - Circuit Magny-Cours	129 F
■ HAWKMOON 2' édit.	248 F
■ - La France	228 F
■ - La Kamarg	126 F
■ ROLEMASTER	299 F
■ - Horreur d'Orgillion	69 F
■ RUNEQUEST	248 F
■ - Ruines hantées	88 F
■ JRTM	219 F
■ - Mordor	69 F
■ - Ents de Fangorn	119 F
■ WARHAMMER	189 F
■ - Campagne impériale	159 F
■ - Mort sur le Reik	159 F
■ - Midenhein	119 F
■ - Pouvoir derrière le T.	139 F
■ - Kislev	149 F
■ - Repose sans paix	129 F
■ - L'Empire en flammes	149 F
■ - Seigneur des liches	119 F
■ - Ecran Warhammer	39 F
■ TORG	349 F
■ - Carte de la destinée	84 F
■ - Calice des possibilités	95 F
■ - La Cité éternelle	119 F
■ - La Cyberpapauté	199 F
■ SHADOWRUN	189 F
■ - Catalogue Samouraï	129 F
■ JAMES BOND	119 F
■ - Dangereusement vot.	99 F
■ APPEL DE CTHULHU	189 F
■ - Demeures de l'épou.	119 F
■ FIREFIGHT	99 F
■ Monde Rêve de Drag.	85 F
■ Russian Front	289 F

SELECTION JEUX AMERICAINS	
■ AD&D	
■ - Greyhawk Wars	185 F
■ - Monstrous Forgot.R.2	109 F
■ - DLR2 The Minotaurs	99 F
■ - RR3 Vampires	105 F
■ - FR13 Anaroch	109 F
■ - SJS1 Goblin's Return	99 F
■ - DS1 Freedom	109 F
■ AMBER RPG	253 F
■ LATE SHOW III	89 F
■ VAMPIRE	195 F
■ - Chicago by night	169 F
■ - Blood nativity	59 F
■ - Succubus club	137 F
■ - Player's guide	137 F
■ PENDRAGON 3	199 F
■ - Savage Mountains	215 F
■ - Blood & Lust	169 F
■ ROLEMASTER	
■ - Companion V	129 F
■ - Outlaw	179 F
■ MERP	
■ - Nazgul's Citadel	129 F
■ LORD OF THE RING	119 F
■ SHADOWRUN	
■ - Rigger Black Book	133 F
■ - Native american nat.2	119 F
■ MARVEL ADVANCED	145 F
■ - Marvel universe 7	152 F
■ - MSL4 Stygian Knight	69 F
■ Silent Death Unleaded	209 F
■ ROBOTECH	137 F
■ Bataille Les 4 Bras (COA	365 F
■ Bataille de Ligny (COA)	436 F
■ Prelude to disaster (")	329 F
■ Chancellorsville (COA)	329 F
■ Advanced Civilization	317 F
■ World in Flames 5' Edit.	576 F
■ Peloponnesian War	315 F
■ Blackbeard	365 F
■ Xanth	249 F
■ Solaris VII (Battletech)	229 F
■ Battlelords of 23' century	285 F
■ CYBERPUNK	
■ - Interface 3	35 F
■ - Arasaka Brainworm	69 F
■ - Corporation report 2020	115 F
■ STORMBRINGER	
■ - Sorcerers of Pan Tang	167 F
■ - Perils of Young Kingd.	167 F
■ ARS MAGICA	169 F
■ - A winter's tale	125 F
■ - Stalenric	105 F
■ - The seven days	95 F
■ - Mediaeval bestiary	137 F
■ - Festival of the damned	105 F
■ CHILL	299 F
■ - Apparitions	96 F
■ - Chilled to the bone	79 F
■ RIFTS conversion book	139 F
■ New Orleans (Dark C.)	89 F
■ Hard Times (Megatrav.)	109 F
■ Aliens vol.2 (Megatrav.)	139 F
■ Cylent Scream (TORG)	109 F
■ Planets of gal.1 (Star Wa.	119 F
■ Bestiary 2 (GURPS)	145 F
■ Scarlet Pimpernel (")	145 F

LISTE DES JEUX SUR SIMPLE DEMANDE

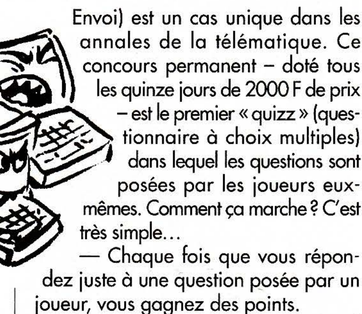
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
....
CP ....
VILLE ....

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de



CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus



Autoquizz : le concours continue !

Décembre a été un mois particulièrement chargé pour 3615 CASUS. Maintenant, les fêtes sont terminées et il est temps de revenir aux choses sérieuses...

AQZ : présentation

Mise en service depuis début décembre, notre rubrique Autoquizz (AQZ + Envoi) est un cas unique dans les annales de la télématique. Ce concours permanent – doté tous les quinze jours de 2000 F de prix – est le premier « quizz » (questionnaire à choix multiples) dans lequel les questions sont posées par les joueurs eux-mêmes. Comment ça marche ? C'est très simple...

— Chaque fois que vous répondez juste à une question posée par un joueur, vous gagnez des points.
— Chaque fois qu'un joueur répond mal à l'une de vos questions, vous gagnez encore des points.
— Les questions trop faciles ou trop difficiles (qui totalisent trop de réponses justes ou fausses) sont automatiquement éliminées.
— Un vendredi soir sur deux, les trois joueurs qui ont marqué le plus de points gagnent respectivement des chèques d'une valeur de 1000, 700 et 300 F.

AQZ : conseils

Certains joueurs ont parfaitement compris les principes de base et se sont classés plusieurs fois parmi les gagnants. D'autres, par contre, se sont laissés abuser par l'apparente simplicité du jeu et ont perdu inutilement leur temps. Il faut en effet savoir que les questions que vous posez doivent être validées avant d'apparaître aux autres joueurs. Or, pour être effectivement validées, elles ne doivent pas tomber dans l'une des catégories suivantes :
— Questions impossibles (ex : surface de la principauté du Gawkazo au km² près). Un quizz doit être intéressant et faire, autant que possible, appel à la culture générale des joueurs. La superficie exacte d'un pays n'est pas vraiment une connaissance « utile ».
— Questions trop marginales (ex : trouvez un supplément du jeu Macho Women With Machine Guns). Vous êtes l'heureux propriétaire d'un jeu ou d'un livre extrêmement rare. Quelle chance vous avez ! Mais n'essayez pas de poser des questions sur vos trésors, elles ne passeront pas.
— Questions ambiguës (ex : les fantômes existent-ils ?). Certains sujets font l'objet de controverses, ils se prêtent donc assez mal à des questions précises.
— Questions incertaines. Nous vérifions en principe l'exactitude des réponses que vous proposez. En cas de doute, nous ne validons pas.
— Questions incomplètes. Quand vous posez une question, pensez à taper sur la touche « Suite » à la fin de chaque ligne. Si vous ne le faites pas, certains mots risquent d'être avalés par notre ordinateur.
En fait, pour savoir quel genre de questions vous pouvez poser, il suffit de vous inspirer de celles des autres joueurs. Vous n'aurez ainsi jamais de mauvaise surprise !

Annuaire des clubs (CLU)

A l'instar des êtres vivants, les clubs vivent et meurent. Cette année nous procéderons donc à une mise à jour afin d'éliminer de nos fichiers les associations qui n'existent plus. Si vous ne voulez pas courir le risque de voir votre club disparaître de l'Annuaire de 3615 Casus, n'hésitez pas à me laisser un petit mot en rubrique « Rédaction » (RED + Envoi). Merci d'avance.

Rogue : renouveau annoncé (ROG)

Notre « jeu de rôle » télématique a bien évolué ces derniers temps. Il devrait cependant connaître encore des changements dans les prochains mois. Nouveaux monstres, nouveaux objets magiques et – bien sûr – nouveaux concours !

Pensez aux murs (MUR)

3615 Casus vous propose des murs d'expression libre en tous genres. Parmi les derniers nés, citons :
• **Le mur Ludotique** (LUD). Pour les amateurs de simulations sur ordinateur, c'est l'espace rêvé pour échanger des trucs, demander des conseils ou des solutions, etc.
• **Le mur Scénarios** (SCE). Des dizaines d'idées d'aventures pour les maîtres de jeu fatigués. Et si vous avez une super idée de scénario, pourquoi ne pas en faire profiter les autres ?

Contactez nos collaborateurs (BAL)

Si vous avez une boîte aux lettres sur 3615 Casus, vous pouvez contacter directement certains membres de notre équipe : Valmont (Laurent Henninger/wargames), Athanor (Pierre Rosenthal/Simulacres, etc.), Jean (Jean Balczesak/AdC, Star Wars), Ermold (Denis Beck/AD&D, etc.), Tedd (Marc Brandsma/wargames, ludotique), Intruder (Claude Esmein), Alarm (Michel Vineau), Iago (Xavier Blanchot), Dame du lac (Anne Vétillard).

LES GAGNANTS DE DÉCEMBRE

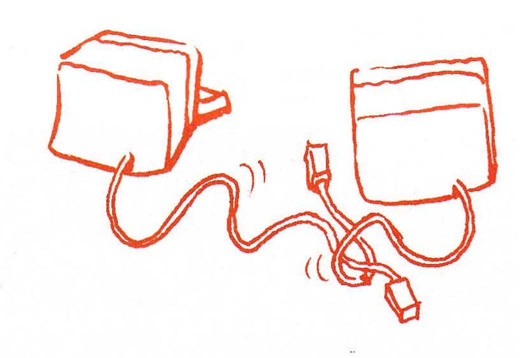
En vrac, voici les gagnants des grands concours organisés en décembre sur 3615 Casus.

Quizz Descartes Éditeur

• **1er prix**. Yves Baudry (95160 Montmorency) gagne une gamme complète Torg, une gamme complète James Bond 007, Junta, Horreur à Arkham et un puzzle Floating Cities.
• **2e prix**. Christophe Lelièvre (06130 Grasse) gagne une gamme complète Warhammer, Suprématie 1 et 2, Les Années folles.
• **3e prix**. André Delfino (06200 Nice) gagne une gamme complète Star Wars, Killer, Les Oeufs de Karlatt, Les Grands Anciens, un port folio Légendes celtiques.
• **4e prix**. Jean-Marie Leroux (35210 St Christophe-des-Bois) gagne Ave Tenebrae et Fiefs et Empires.
• **5e prix**. Philippe Léger (06200 Nice) gagne L'appel de Cthulhu et une mallette Jeux Descartes.
• **6e au 10e prix**. Vincent Moreau (94440 Marolles-en-Brie), Jerôme Boutinaud (28230 Epernon), Philippe Grandclément (69100 Villeurbanne), Alexandre Dupouy (78100 St Germain-en-Laye), Alexandre Chrun (75116 Paris) gagnent chacun un badge, une mallette Jeux Descartes et un poster.

Concours Rogue

• **1er prix**. Guerric Ballu (75015 Paris) gagne un lecteur de vidéodisques.
• **2e au 5e prix**. Cédric Janssens (92300 Levallois-Perret), Nicolas Arquetout (95220 Herblay), Florent Masseglia (13820 Ensues-la-Redonne) gagnent chacun un abonnement d'un an à Casus Belli.



FAITES VOS COURSES AVANT LA COURSE DANS LE CATALOGUE DU SAMOURAI DES RUES

Vous êtes une formidable machine de combat. Un prédateur-à-gages dans la jungle urbaine du monde de **Shadowrun.** Vous vouez toute votre vie à améliorer votre science du combat. Le **Catalogue du Samouraï des Rues** va vous permettre de vous équiper avec les toutes dernières productions disponibles sur le marché parallèle.

Tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour que le travail soit bien fait, vous pourrez le trouver ici ... mais attention, ce ne sera pas donné. Disponible dès février.

Vous aimez jouer mais

Vous manquez de temps
(études, boulot, dodo...)

Vous manquez de place
(studio trop petit, parents trop gros...)

Vous manquez de partenaires
(club trop loin, voisins ignares)

alors

Lisez FANTEL

et découvrez l'univers des
Jeux par Correspondance
gérés par ordinateur
(wargames, jeux de rôle, stratégie, diplomatie)

Dans chaque numéro :

* *des articles sur les JPC pratiqués en France*
  AVATAR, CHICAYORK, HYPASTIA, LEGENDES VIKING, SHADDAM, SYNAPS, WORLD CONQUEST
* Des présentations de FANZINES et d'ASSOCIATIONS qui permettent de jouer :
  VORTIGERN, VOPALIEC, TRANSLUDIE...
* Des présentations de JPC étrangers
  USA, Angleterre
* Des aides au jeu pour les JPC Français

✂- - - - - - - - - - -

Recevez un numéro gratuit !

Pour recevoir gratuitement un numéro de FANTEL, ou pour vous abonner, remplissez ce coupon et renvoyez le à :

FANTEL - BP 26 - 35890 Laillé

Nom : ____________
Prénom : ____________
Adresse : ____________
____
Code Postal : ____________
Ville : ____________

❑ Je désire recevoir un numéro gratuit

❑ Je désire m'abonner aux 6 prochains numéros de FANTEL : ci-joint un chèque de 100 F à l'ordre de FANTEL

Signature :

LETTRES Choisies

Sébastien Galy, Paris

J'ai été fortement surpris en lisant votre hors-série sur Laelith, d'y voir des photos de maquettes. Il est certain que ces maquettes étaient très belles, cependant elles n'avaient pas de place dans cette excellente revue : « Casus Belli, premier magazine de simulation ». En citant le nom complet de la revue, je veux ainsi attirer votre attention sur le fait que cette revue traite de simulation. Elle n'a donc aucun trait avec la réalité [...]. Il me faut ajouter que je considère le jeu de simulation et plus précisément le jeu de rôle comme un moyen d'échapper à la réalité (en devenant un surhomme, un dieu dirigeant un monde, un héros menant sa quête vers la puissance) et que tomber sur une photo, alors qu'on est en pleine « transe imaginative » a de quoi vous refroidir. C'est pourquoi, je me permets de vous conseiller de ne pas mélanger dessins et photos, et de reléguer ces dernières aux parties de Casus Belli qui leur sont habituellement dévolues.

Cher Sébastien,

Au sein de la rédaction, nous avons eu une discussion passionnée sur ce sujet : les maquettes font-elles rêver ?, ont-elles un impact sur l'imaginaire des joueurs ? Notre réponse scella la naissance de Jarandell, monde essentiellement imaginaire bâti à partir de maquettes, c'est tout dire.
Par contre, je ne suis pas d'accord lorsque tu dis que la simulation n'a aucun rapport avec la réalité. La simulation a toujours pour base une certaine réalité ! Dans un autre passage de ta lettre, tu dis être en classe préparatoire aux Grandes Écoles. Demande donc à ton professeur de physique ce qu'il pense de sa science, si c'est une simulation, et de quoi, sinon de la réalité !
Amitiés, Thatyon le moine philosophe

Jean-François Trougnou, Perpignan

J'aimerais savoir si les « hors-série » sont bien ce à quoi ce titre les destine, des hors-série parus « en plus » ou s'ils remplacent tout bonnement le numéro de décembre... Auquel cas, la dénomination hors-série est inappropriée... Erreur ou flemme ?

Cher Jean-François,

Tu fais partie des 12 % de lecteurs qui achètent leurs six numéros de Casus Belli par an et qui pensent malgré tout que nous sommes mensuel. C'est justement pour vous donner « plus » que nous essayons d'intercaler un numéro hors série, donc supplémentaire, entre deux numéros normaux (le n° 66 est paru mi-novembre et le 67 mi-janvier, le hors-série Morceaux choisis mi-décembre).
Amitiés, Thatyon le moine mathématicien

Bertrand Tappaz, St Pierre-en-Faucigny

Je vous écris pour vous dire que j'aime beaucoup votre magazine. Je vais aussi ajouter des trucs que je n'avais pas mis dans mes suggestions du sondage (je ne me reconnais pas trop dans le portrait de votre lecteur de base, je suis plutôt dans la mouvance minoritaire).
1) Dans la rubrique « zines », pourrait-il y avoir plus de zines de SF/Fantasy/Horreur (sans JdR).
2) Je voudrais demander à Rolland C. Wagner (après lui avoir dit que j'aime beaucoup ses livres et ses chroniques), comment se procurer les livres de l'Atalante « Bibliothèque de l'évasion » ?
3) Si Jeux Descartes stoppe la parution des mondes suppléments pour Simulacres, cela veut-il dire qu'il n'y en aura plus de publiés ?
4) J'aimerai qu'il y ait plus de suivi pour Simulacres dans Casus (aides de jeu, conseils, scénarios, dossiers, nouveaux mondes, nouveaux persos pré-tirés, nouveaux monstres, accessoires, matériel...), ainsi qu'un gros suivi aussi pour Mega III. Existe-t-il d'autres initiatives comme celles de ce club de jeux qui a créé un « monde supplémentaire » pour Simulacres.
5) Après Mega III quels seront les nouveaux hors-séries de Casus ? Un wargame ? Un nouveau JdR (multi-monde) ? Un jeu de plateau ? Des scénarios pour Simulacres, et Mega III ?
6) A quand un magazine de SF/Fantasy/Horreur en France ? Peut-être devriez-vous lancer ce projet avec l'appui des éditeurs de ce genre et d'un magazine sur le cinéma fantastique. Sinon il faudra attendre qu'une équipe d'un fanzine plus ambitieux que les autres, monte son zine en magazine (comme Hard Force en avril 87), ou que plusieurs fanzineux se regroupent pour sortir un magazine (ce qui sera le cas pour le rock en octobre 92 !).
Voilà, à très bientôt et merci pour tout...

Cher Bertrand,

Voici les réponses à tes questions :
1) Nous essayons au contraire de parler de moins en moins de ce genre de fanzines. Nous avons déjà assez de mal à tenir compte de tous ceux qui ont un rapport avec le jeu de rôle.
2) Tu devrais trouver les livres de l'Atalante dans les bonnes librairies (et les FNAC). Leur adresse est : Librairie l'Atalante, 15 rue des Vieilles Douves, 44000 Nantes. Tél. : (16) 40.47.54.77.
3) Eh bien pour le moment nous n'en savons rien ! Peut-être que oui, peut-être que non.
4) Pour Simulacres et Mega nous essayerons d'avoir dans Casus un suivi conséquent, mais qui ne prendra pas pour autant la place d'articles pour d'autres jeux. Oui, toute association (ou personne) qui veut créer et publier des Univers pour Simulacres, peut le faire ; va donc lire notre rubrique Têtes d'affiche de ce numéro (New York 2222).
5) Les prochains hors-série prévus sont Mega III (26 février), Grandeur-nature (mi-avril) et sans doute un spécial scénarios (un « best of » et un « inédits »). Pour la suite, rien n'est encore décidé.
6) Je ne connais pas de magazine professionnel de ce genre. Et il est peu probable qu'il en existe un jour, le marché étant vraiment trop petit. Essaye néanmoins *Oxygen*, qui traite de livres, musique et cinéma (et plus de jeux de rôle depuis le numéro 3).
Amitiés, Thatyon le moine qui essaye de tout savoir

Laurent Guiette, Belgique

Je me présente, Laurent, 21 ans, lecteur assidu de Casus et fan inconditionnel du JdR. Cela fait quatre ans déjà que je le pratique et je n'arrête pas de contaminer ma région. Ces quatre années d'expérience dont les deux premières ont été intenses, m'ont permis de m'améliorer dans la maîtrise de plusieurs jeux (JRTM, RuneQuest, Stormbringer), et j'ai l'impression d'en avoir retiré la quintessence, à savoir, un maximum d'émotions, de franches rigolades et une bonne dose d'exotisme, de rêve et de dépaysement.
Pour cela, j'use bien sûr de mes talents oratoires, d'un support visuel (superbes passages sauvages découpés dans un magazine quelconque.



PJ et PNJ dessinés avec soin et détails, etc., et surtout, connaissant bien mes amis joueurs, j'essaie de personnaliser les dialogues et rencontres avec les PNJ.
Malgré toutes ces attentions, je sens chez mes joueurs une certaine lassitude. Et Orlanth sait si j'essaie de varier les scenarii. Si il y a quatre ans, cela les amusait de défoncer les portes et arpenter les couloirs de mes donjons, à présent, ils parcourent les Jeunes Royaumes, Genertela ou les Terres du Milieu sans paraître émerveillés par ces mondes fabuleux. A un point tel que j'éprouve plus de plaisirs à créer des scenarii qu'à les maîtriser.
Malgré mon exemple et mes demandes répétées, mes joueurs n'arrivent pas vraiment à incarner leurs personnages pourtant pourvus d'une histoire personnelle originale et d'un caractère un peu fouillé. S'ils n'usent pas d'un langage « pseudo-médiéval » ni ne changent de comportement au gré de leur perso. A un point tel que je connais d'avance leurs réactions suite à une situation donnée. J'ai l'impression qu'ils se contentent de suivre la trame du scénario et d'arriver au bout sans jouir du monde qui les entoure. Et si par malheur, leur employé (N.D.L.R. : employeur ?) ne se déclare pas ouvertement en début d'aventure, ils sont perdus et se demandent ce qu'ils ont à faire !
Leur problème est donc l'interprétation. Leur vrai caractère ressort de trop dans le jeu et quel que soit le rôle joué, ils réagissent de la même manière. Par exemple, voici mes trois amis joueurs les plus courants et leur caractère respectif.
Jonathan, 19 ans, fêtard et gai luron de nature. Beau gosse et meneur dans la vie, ce caractère se reflète souvent dans nos parties, c'est lui qui prend souvent l'aventure en main et s'implique plus ou moins sans excès. A surveiller car un peu tricheur aussi !
Dominique, 21 ans, assistant-social dans la vie, il n'arrête pas de rabâcher sa psychologie tout en étant lui-même un névrosé, raciste, parano et mythomane. Tout cela, noyé dans un esprit assez sournois (pas beau hein ! et j'exagère à peine !). Et tout cela se reflète, bien entendu, sur ses persos.
Alors quand il incarne un voleur chaotique eshmirien moraliste, pédagogue et craignant toujours un coup fourré de la part des PJ ou PNJ, je vous jure !
Le troisième est peut-être le pire (si, si !). Axel, 22 ans. Une espèce de complexé, rougeaud qui peut rester des heures sans prononcer une parole tellement il a confiance en lui. Seul objet qui l'intéresse, l'argent. C'est une espèce de juif écossais hollandais pingre qui saute sur tout ce qui brille, je le surnomme d'ailleurs la « pie » dans la vie. De plus, c'est un gars qui ne va jamais au bout de ce qu'il entreprend et d'un défaitisme affolant.
Pour mon plus grand malheur, ce dernier doit incarner à Stormbringer, un terrifiant barbare Pikaraydien affublé d'une force prodigieuse (24 sur 3d6 + bonus). Et comme de bonne habitude, sa vraie personnalité surgit pour laisser place à un « Conan » sautant sur la moindre pièce d'étain, n'osant jamais tirer son épée de son fourreau et laissant tomber ses camarades d'aventure dans les situations critiques en s'exclamant sans cesse : « C'est mortel ton aventure ! » ou « De toute manière, je suis presque mort, alors... ! »
Voilà le tableau. Alors que dois-je faire ? Vous allez me dire, changez de joueurs ! mais malgré mes méchantes critiques, ce sont des amis d'enfance et j'aimerais quand même les accrocher. Malgré tout j'ai heureusement d'autres joueurs nettement meilleurs mais que je vois moins régulièrement.

Cher Laurent,

Nous sommes heureux de publier ta lettre qui est le reflet presque conforme de dizaines d'autres reçues à la rédaction. Je pense qu'elle n'appelle aucune réponse. Il est vrai qu'il est difficile d'être un être exceptionnel entouré de névropathes, mais c'est notre lot quotidien, à nous autres joueurs de jeu de rôle.
Amitiés, Barbare dit le Banni, fin psychologue compatissant



FEDERATION FRANÇAISE



Nous entamons avec cette nouvelle année la seconde partie du Championnat de France de Blood Bowl saison 91-92.
C'est la dernière ligne droite qui conduira les meilleurs joueurs d'Europe (actualité oblige !) jusqu'aux phases finales !
Le classement suivant n'est que le reflet des matchs et des tournois officiels de la période.
Que les uns ne s'endorment pas sur des lauriers durement acquis et que les autres ne se découragent pas s'ils ne sont pas dans les premiers !

CLASSEMENT

1er J. F. HOEFERLIN
2e José A-PHOK – **3e** Arnaud BARRATTE
4e Pierrick JAHIER – **5e** Nicolas THERENE
6e Thomas LULLIER – **7e** François LE GOURIEREC
8e Baptiste CHARDEN – **9e** Philippe SIGNORET
10e Isabelle NUTZ

EN DIRECT DE L'ARENE !

• Seize équipes se disputaient l'honneur de participer aux phases finales de la Crazy Bowl Ligue à Marseille. Le nom des qualifiés fait frémir, que ce soient les Bidibules, les Gros Gnons, les Gentils Petits voire même les Kings of Metal. Mais la surprise venait de la présence sur le tournoi de véritables joueurs de Blood Bowl en chair et en os, ou pour être plus précis, en muscles et en muscles *. Ils avaient heureusement laissé clous, pointes et autres tronçonneuses au vestiaire, pour ne garder que leur uniforme de football américain ! Un grand merci aux Rebels de Marseille !

• Enorme succès à Nancy pour la quatrième édition des Joutes du Téméraire. Bien évidemment, les Joutes accueillaient un tournoi de Blood Bowl à la hauteur de leur réputation ! Les matchs furent éreintants, destructeurs et pas seulement à cause de l'état d'épuisement avancé des coachs. Sur le terrain, les joueurs ne se relevaient plus, et c'était aussi parfois le cas du coach de l'équipe. C'est le premier coach féminin du tournoi, Isabelle Nutz, qui arracha une seconde place bien méritée sous le nez de ses collègues.

• C'est lors du 7ème Salon des Jeux de Simulation de Limoges que se déroula le match du siècle entre l'équipe Skaven dirigée par l'un des demi-finalistes du Championnat 90-91 et l'équipe d'Elfes Noirs qui représentait l'arbitre. Score final 3-0, sans commentaire.

• Les spectateurs du Tournoi de Compiègne organisé par la Guilde de Picardie sont unanimes : la nouvelle génération de coachs émerge et bouscule tout sur son passage, même l'arbitre, qui est toujours dans le coma !

* *Toutes les preuves dans le numéro 2 de Blitzer, l'organe officiel de la FFBB !*

TOURNOIS 92

CHENOVE : 18 et 19 janvier.
Contact : Guilde des Lycanthropes – MJC Chenove, 7 rue de Longvic, 21300 Chenove – tél. 80 52 18 64.

TOURS : 8 et 9 février
Challenge Ecole Ingénieurs de Tours.
Contact : Olivier Grimaud, Bureau des Elèves – tél. 47 27 35 95.

PONTIVY : 15 et 16 février
Contact : Emmanuel Perrignon – Guilde de Bretagne – tél. 99 63 85 81.

TOURNON SUR RHONE : 15 et 16 Février
Contact : Olivier MASSIS – Turris Fortissima & Guère Epais tél. 75 08 10 30 et 76 47 46 09.

ORLEANS : février (date définitive non communiquée)
Contact : AU DÉ STRIÉ, Pierrick Jahier – tél. 38 54 26 98.

POITIERS : 14 et 15 mars
Contact : Thierry Blais, Club Ordalie – tél. 49 01 06 51 ou 49 55 95 32 tous les jeudis soirs entre 18h et 23h.

POUR PARTICIPER AU CHAMPIONNAT : INSCRIVEZ VOUS A LA FEDERATION FRANCAISE !

L'inscription est de 50 F. et vous permet de recevoir votre carte de membre, un pin's, un poster, le règlement complet du championnat, de figurer au classement national, etc.

Votre règlement ainsi que vos nom et adresse sont à envoyer à :

FFBB, DESCARTES EDITEUR,
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15.

En direct de la rédaction



Les perles du sondage 1991

Dans l'avalanche de vos réponses, que nous avons commentées dans le numéro précédent, quelques « incongruités » se sont glissées, que nous vous livrons en pâture.

Combien de fanzines lisez-vous ?
– Deux : Casus et C.O.M
– Deux : Warhammer et JRTM
Rappelons qu'un fanzine est un mini magazine à faible diffusion réalisé par des fans.

Quel type d'articles voudriez-vous pour Simulacres ?
— Des articles sur des sujets sérieux. Exemple : combien de kilos une corde de lin de 25 mm de section peut-elle supporter avant de se rompre ?
— Des règles de combat avec figurines.

Sous quelle forme voudriez-vous un suivi pour Mega III ?
— Un errata.
Pour un jeu qui n'est pas encore sorti, cela témoigne d'une confiance touchante.

Quelle difficulté de règles pour votre jeu de rôle idéal ?
— Quelque chose de simple, comme Rolemaster.
— Le combat.

Avez-vous plus de trois joueuses dans votre entourage ?
— Non, nous jouons à des jeux sérieux.
Annabella Belli a beaucoup apprécié cette réponse.

Votre wargame en encart préféré ?
— Laelith.

Que voudriez-vous dans les prochains Casus ?
— Des grandeur-natures sur table.

Une étrangeté :
Quels sont vos cinq premiers jeux préférés ?
— AD&D, AD&D, AD&D, AD&D, AD&D.
Quels sont les cinq jeux auxquels vous jouez le plus ?
— AD&D, AD&D, AD&D, AD&D, AD&D.
Thème de votre JdR idéal :
— comme AD&D.
Difficulté de règles de votre JdR idéal :
— comme AD&D.
JdR à brûler :
— AD&D.

Consultez-vous souvent d'anciens numéros de CB ?
— A partir de quel numéro peut-on définir d'un magazine qu'il est ancien ?

et du même :
Avez-vous d'autres suggestions pour améliorer Casus Belli ?
— Renouveler l'équipe de collaborateurs serait un grand pas vers une plus grande émulation et une remise en cause fondamentale de CB.

Dans les résultats des premiers « échantillons-test », la rubrique la mieux réalisée et la plus intéressante était... *LES PETITES ANNONCES.*

En revanche et pour finir, un grand merci au lecteur qui nous a renvoyé son questionnaire... vierge, avec juste des taches de graisse dessus.

Thatyon le scribe

CONCOURS VENTS D'OUEST

Les gagnants

A la question posée dans CB n° 66 : « Si Guillaume Sorel collabore régulièrement à Casus Belli, en tant qu'illustrateur, la signature de Thomas Mosdi n'est apparue qu'une seule fois dans nos colonnes, à la rubrique Têtes d'affiche. Pouvez-vous dire dans quel numéro ? »
Il fallait répondre : Casus Belli n° 50, critique de Assault on Hoth (page 30).
Les vingt personnes suivantes ont été tirées au sort parmi l'ensemble des bonnes réponses : Stéfan Descarpentries, 44880 Sautron ; Grégory Jeames, 54200 Toul ; Franck Chardon, 59700 Marcq-en-Barœul ; Christophe Combescure, 66340 Osseja ; Louis-Thierry Montillet, 75017 Paris ; Patrick Hallonet, 69007 Lyon ; Rémi Masson, 51240 Par la Chaussée s/Marne ; Julien Michelon, 75017 Paris ; Denis Crucifix, Sinsin/Belgique ; Olivier Vigneresse, 75014 Paris ; Denis Sauzedde, 69100 Villeurbanne ; Anthony Janet, 06300 Nice ; Patrick Diter, 78310 Maurepas ; Laurent-Xavier Conce, 85300 Soullans ; Jean-François Poughon, 34490 Thézan-les-Béziers ; Grégory Recht, 67000 Strasbourg ; Philippe Massoni, 13500 Martigues ; Didier Wadin, 59178 Hasnon ; William Lemercier, 83400 Hyères ; Matthieu Bruckert-Bouvier, 92170 Vanves
Ils recevront sous peu leur exemplaire de la BD *L'Ile des Morts*, de Mosdi et Sorel. Signalons que Guillaume Sorel sera présent au Salon des jeux de réflexion pour dédicacer sa BD.

Quelque chose à nous dire?
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique
RED

Le petit capharnaüm n° 5

La feuille de personnage de la page 88 est destinée à tous les joueurs de Simulacres qui utilisent les Règles de Campagne (publiées dans le n° 62). La première chose à faire, avant de la dupliquer en un grand nombre d'exemplaires, est de préparer une première copie pour l'univers dans lequel vous jouez. En effet, la liste des talents donnée est indicative et comporte volontairement de nombreuses omissions. Il est évident que l'astrogation (X) ne vous sera utile que dans un univers de space opera. De même, certains Talents peuvent changer de valeur en fonction de la civilisation où vous évoluez. Si tous les personnages font partie d'une tribu nomade de Huns, la base du Talent Équitation passera de -4 à -2 (ou même 0). Enfin, la petite case en bas à droite servira à mettre des indications spécifiques à votre univers (points de magie, de pouvoirs psychiques, etc.)

Protection

Les règles de base sur les armures sont relativement simples, mais puisque les points de vie sont (avec les Règles de Campagne) localisés, pourquoi ne pas faire de même avec la protection (les armures). Voici la règle à employer dans ce cas (et qui ne devrait pas trop ralentir les combats, tout en leur faisant gagner en réalisme).
Chaque partie du corps peut être couverte par une « armure » qui protège des coups. Cette protection peut aller de 1 à 6 par partie du corps. Notez-le sur votre feuille de personnage dans les petites cases Pr. Ce nombre est retiré à la somme de la Marge de Réussite plus les deux dés à six faces, avant de calculer les dommages en PV et PS.
La localisation est tirée au hasard sur un dé : 1 – Tête, 2 – Tronc, 3 – Bras gauche, 4 – Bras droit, 5 – Jambe gauche, 6 – Jambe droite.
Soyez quand même réalistes. Si une personne est protégée par un mur, seules les parties découvertes peuvent être atteintes. Le fait de viser un endroit précis impose un malus de -2 au Test de combat. On peut dépenser des points en Précision pour compenser ce malus.
Exemple : Altaric donne un coup d'épée, réussit sa passe d'arme et fait un total de 3 (Marge de Réussite) + 7 (somme du lancer de deux dés) = 10 ; il touche au tronc (2) qui a une protection de 4 (cotte de mailles). La somme finale est donc de 10-4= 6, ce qui fait des dégâts de 2 PV et 0 PS, au lieu de 3 PV et 1 PS.
Néanmoins, cette armure peut être gênante si elle est trop encombrante. Faites la somme de toutes les protections du corps, et appliquez les conséquences suivantes (à noter dans la case type d'armure et protection) :
– Moins de 12 : pas de malus
– De 12 à 23 : 1 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).
– de 24 à 30 : 2 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).
– de 31 à 36 : 3 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat) et 1 de malus à toutes les actions intellectuelles.

Liste des types d'armure courants
Fourrures : 1, Cuir : 2, Cuir clouté : 3, Cotte de mailles : 4, Kevlar : 5, Plaque : 6, Bassinet (petit casque) : 3, Heaume : 5.

Bouclier

L'usage du bouclier est différent ; il n'est utile, en combinaison avec une arme, que si on sait le manier au niveau 0 (sinon en parade pure, c'est un Talent de base -2). Le bouclier diminue de 1 (petit bouclier) ou 2 (grand bouclier) le Test de combat de l'adversaire. Si l'attaque passe, il n'offre pas de protection. Néanmoins, en tant qu'encombrement et gêne éventuelle, il compte comme une Pr de 2 (petit bouclier) ou 4 (grand bouclier).
Exemple : Altaric endosse une cotte de mailles qui lui donne 3 de protection sur le torse et les bras, plus un pantalon de cuir de protection 2. Le total est donc de 13 (3x3 + 2x2), auquel il ajoute un grand bouclier, qui diminue de 2 les attaques de son adversaire, et porte sa protection totale à 17, ce qui lui donne un malus de 1 à toutes les actions physiques.

Pierre Rosenthal

Le Sang des Rois

Le troisième et dernier tome de la BD *La saison des cendres*, de Chevalier et Ségur, devrait paraître en mars. Thierry Ségur sera présent sur le stand Casus Belli, au Salon des jeux de réflexion, pour dédicacer ses œuvres.

Y avez-vous pensé ? Une boutique nous suggère...

Notre encart *1792 - La patrie en danger* est une adaptation d'un système de jeu, peu courant en France, mis au point par Kevin Zucker. A ce titre, il constitue une initiation en français à ce système et permet donc de découvrir avec beaucoup plus de facilité les autres jeux de Kevin Zucker chez Clash of Arms : *Ligny, La bataille de Les quatre bras, Emperor returns, La bataille d'Albuera, Talavera*, et d'autres...

avec le soutien de :

Les Dossiers de l'histoire

Jeux Descartes

Jeux Actuels

Eurogames

Ludodélire

Prince August

REK

Le Journal du Stratège

et **3615 CASUS**

CASUS BELLI organise le



Attention:, changement de date. La manifestation est avancée d'une semaine par rapport à l'annonce précédente.

sur le jeu 1792 - La patrie en danger

samedi 4 avril de 8h30 à 19h, dans les locaux de

Casus Belli,

1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris, métro Balard

et dimanche 5 avril, de 9h à 18h, dans le cadre du

1er Salon de l'Histoire

Hall 3, Parc des expositions de la Porte de Versailles 75015 Paris

Bulletin d'inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer *avant le 15 mars* à CASUS BELLI, Championnat de France de Wargame, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris CEDEX 15.

❏ Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 80F à l'ordre de Casus Belli. Je recevrai un dossier de participation comprenant le règlement de la compétition, le numéro 66 de Casus Belli contenant le jeu 1792, et une annexe des points de règles spécifiques au championnat. Je recevrai ultérieurement mon entrée permanente au Salon de l'Histoire.

ATTENTION: contrairement aux années précédentes, aucun mailing ne sera envoyé pour les inscriptions. Elles se feront uniquement par l'intermédiaire des bulletins publiés dans nos numéros de novembre91 et janvier 92, ainsi que dans le Journal du Stratège.

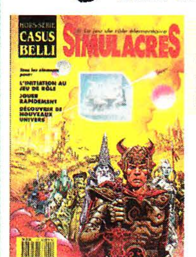
Nom:..Prénom: ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Date Signature

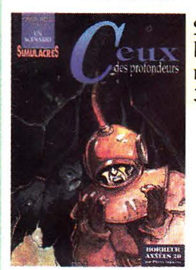
Découvrez SIMULACRES



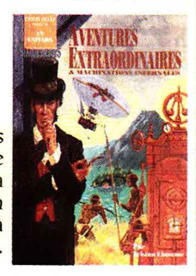
Les règles du jeu de base, les conseils pour débutants, sept scénarios prêts à jouer.



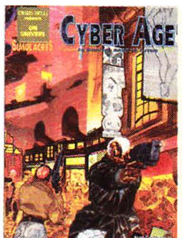
Des articles dans Casus Belli (les Règles de Campagne CB n°62, la carte couleur de Malienda CB n°66).



Scénario d'horreur dans les îles, résumé des règles de base inclus. 32 pages.



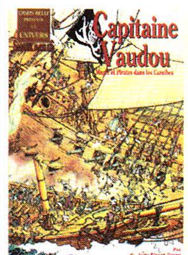
Jouez dans le monde de Jules Verne, résumé des règles de base, historique détaillé de la fin du XIXe siècle, et un grand scénario reliant Paris à la Russie. 64 pages.



Découvrez l'univers cyberpunk de l'Europe de 2080. Ce monde où l'on peut vivre avec des membres synthétiques, se déplacer dans les réseaux informatiques.

Résumé des règles de base, règles supplémentaires sur la technologie informatique, description détaillée du monde, un grand scénario, 64 pages.

Également : adaptation aux Règles de Campagne dans Casus Belli n°63, mini-scénario dans Casus Belli 65.



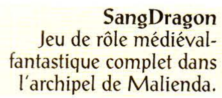
Naviguez sur les mers encore peu connues des Caraïbes, un monde de pirates presque semblable au nôtre de 1660, mais où les pratiques vaudoues sont efficaces.

Règles complètes de Simulacres (base et Campagne), règles de navigation et sur le vaudou, historique du XVIIe siècle, un grand scénario, 64 pages.

Également : le scénario « Le miroir fumant » dans Casus Belli n°64.



Et bientôt...



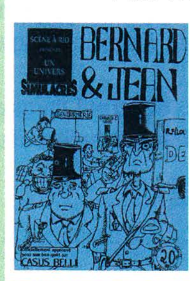
Animonde
Nouvelle édition du jeu romantico-fantastique de Croc.



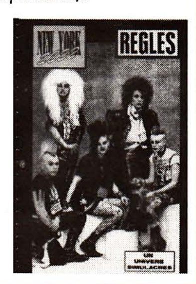
SangDragon
Jeu de rôle médiéval-fantastique complet dans l'archipel de Malienda.

Vous aussi, créez vos propres Univers

Si vous avez une idée originale, contactez la rédaction et publiez vos créations.
Déjà parus : Bernard & Jean (thème humoristique sur les gendarmes français), Le rêve d'Icare (l'époque des pionniers de l'aviation), New York 2222 (un futur en pleine décomposition).







LES ZINES

Les fêtes aidant, relativement moins de zines que d'habitude. Et pas de chouchou, pour une fois...

NOUVEAUX

• **Atmosphères n° 1**, 49 pages, 18 F, trimestriel. Un sommaire de qualité, avec entre autres des scénarios AD&D et Hawkmoon, une aide de jeu Rêve de Dragon, une interview de Anne Vétillard, etc. Atmosphère c/o Francis Rakotoarison, 2 rue de la Haie le Comte, 54130 Saint-Max.

• **Caliope n° 0**, 64 pages, 20 F, trimestriel. Une tentative ambitieuse pour marier jeu de rôle, musique, cinéma, BD et littérature. Attendons le n° 1 pour juger... Polystyrène Jr, 43 rue de l'Aiguillon, 95000 Jouy-le-Moutier.

• **Dragons & épées n° 1**, 12 pages manuscrites, 15 F, bimestriel. Un module de L'appel de Cthulhu et une créature pour AD&D. C'est toujours sympa, les petits jeunes qui se lancent... Sébastien Cyffers, 7 rue Hector Berlioz, 13320 Bouc-Bel-Air.

• **Dr Jekyll Network n° 1**, environ 100 pages, 55 F, apériodique. Un monstrueux chaos de trucs et machins dans tous les sens, pour Cyberpunk. Je ne m'y connais pas assez pour juger du fond, mais ça me semble très bien...

• **Fumble n° 0 à 3**, 14 pages (pour le n° 3), mensuel. Tiens, un zine québécois ! Et je précise : un très bon zine québécois. On y parle d'un peu tous les jeux de rôle en français (et en poussant des coups de gueule contre le franglais). A suivre de près. Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI nord, Val-Bélair, Québec, Canada G3J 1R2.

• **Gollum illustré n° 5-6**, 20 pages format A5, bimestriel. L'organe officiel de la FEE, fait le point sur les activités de celle-ci et propose un ou deux articles, en attendant le prochain *Féerik*. Edouard Kloczko, 22 rue Victor Hugo, 78800 Houilles.

• **Holobar soir n° 1**, 33 pages, mensuel, 10 F. Consacré entièrement à AD&D, on y trouve le début de la présentation d'un monde et deux mini scénarios, le tout sensiblement plus intéressant que la moyenne des tentatives de création d'univers. L'équipe semble avoir de grands projets, dont on attend



la concrétisation avec curiosité... 61 rue Léon Frouot, 75011 Paris.

• **Jedi n° 2**, 13 pages, 15 F, apériodique. Un « faux nouveau », mais comme le n° 1 est sorti il y a déjà deux ans, un petit rappel d'adresse s'impose. Amateurs de Star Wars, vous devriez y jeter un coup d'œil... Emmanuel Bizieau, 29 rue de la Division Leclerc, 91300 Massy.

ANCIENS

• **Art'Da n° 3**, 24 pages, 15 F, bimestriel. Où l'on parle de Lovecraft et de Paranoïa (un peu) et de JRTM et des ents (beaucoup). Y a du bon, y a du moins bon mais l'ensemble est plaisant.

• **La charge du hobbit n° 3**, 42 pages, 15 F, « trimestriel chaotique ». Star Wars, Cyberpunk, Empire Galactique, un bon scénario Mega 2 et une dose massive de JRTM, qu'ils ne ménagent pas.

• **Dragon et microchips n° 3**, 66 pages, 20 F. Encore une mutation rapide pour ce zine. Plus de pages, moins de jeu de rôle et de ludotique... En revanche, on y parle beaucoup des zines et du fanzinat de jeu de rôle et de SF, français mais aussi roumain. Si cette rubrique ne vous suffit pas, c'est le complément idéal.

• **Du sang d'la sueur n° 11**, 4 pages manuscrites, gratuit, apériodique. La présentation est un peu rebutante, mais le contenu est de qualité (Star Wars, MSH, Air Force...).

• **Endosmose n° 1**, 30 pages, 16 F, bimestriel. Rêve de Dragon, Jorune, nouvelles, aides de jeu... Meilleur que le numéro 0, l'apparition d'une touche d'humour est particulièrement bienvenue. Le n° 2 contient également un scénario pour La méthode du Dr Chestel.

• **Gamer n° 3**, 16 pages format A5, 3 F, bimestriel. Spécial cyberpunk, avec un scénario multijeu. Nouvelle adresse : Rêve de titans, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron.

• **Gauul n° 5**, 47 pages, 15 F, périodicité inconnue. Scénario Strombringer et Star Wars, suite de la description de leur monde.

• **Guère épais n° 5**, 19 pages, 8 F, « périodique capricieux ». Un scénario Rêve de Dragon, des aides de jeu et de l'humeur. Un bon zine.

• **La jungle n° 4**, 18 pages, 20 F, trimestriel. Akela bien sûr, mais aussi une copieuse interview de Denis Gerfaud (avec quelques révélations sur son prochain jeu...).

• **Les lansquenets n° 14**, 20 pages, abonnement 100 F, 5 n° /an. Toujours la même formule, toujours la même qualité. Fait définitivement partie de la petite douzaine de zines à emporter avec soi sur une île déserte, au cas où vous devriez faire naufrage... Le n° 15 m'est parvenu juste avant le bouclage. Il est aussi bien que le précédent.

• **Orichalque n° 3**, 20 pages, 20 F, bimestriel, ressemble comme un frère aux deux premiers numéros : scénario AD&D plein de portes, de monstres et de trésors, la suite de la présentation des *Conan* et un article sur les tournois.



• **Rôle n'troll n° 3**, 31 pages, 10 F, périodicité brumeuse. Présentation améliorée, contenu plaisant (aides de jeu D&D, Shadowrun, etc.), scénario Ghostbusters...

• **Tinkle bavard n° 12**, 30 pages, 4 FS/16 FF/95 FB, bimestriel. Pourquoi changer une formule qui marche ? On retrouve (avec plaisir) toutes les rubriques habituelles. A noter un scénario Laborinthus.

• **La tribune des vagabonds du rêve n° 5**, 30 pages, 10 F, mensuel. Aides de jeu (Rêve de Dragon, Stormbringer), scénarios (Rêve de Dragon, Cthulhu et Rolemaster). Sommaire équilibré et lecture agréable. Que demander de plus ? La même réflexion vaut pour le n° 6 (Cthulhu, Toon, nouvelles...).

HORS JEU

• **Chroniques de l'Hypermonde n° 3 et 4**, 6 et 4 pages, bimestriel, prix inconnu. J'avais renoncé, faute de place, à vous parler des numéros précédents. Il s'agit d'une mini revue très sérieuse, consacrée à ce qu'ils appellent l'Hypermonde et que nous connaissons plutôt sous le nom de réalité virtuelle ou de matrice... Telle qu'elle existe actuellement. Le monde de Cyperpunk se rapproche à grands pas...

• **Dangereuses Visions n° 38 et 39**. Toujours de la vente de comics par correspondance...

• **La geste des Princes-Démons n° 1**, 110 pages, 45 F, périodicité inconnue. Un gros pavé qui contient en vrac des nouvelles, des BD, des interviews, un dossier sur les vampires. Le tout (à l'exception des BD) plutôt au-dessus de la moyenne. Michel Tondellier 14 A allée de la Libération, 57100 Thionville.

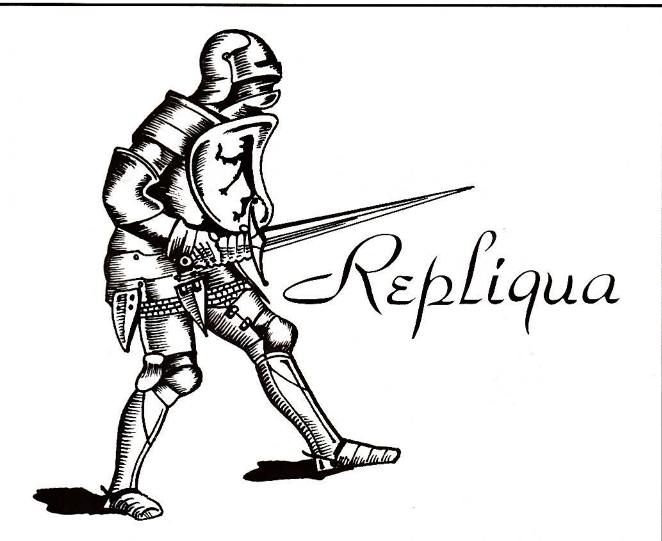
• **Lettre de Baker Street n° 12 & Pseudo n° 1** (et un tas d'autre trucs, ils n'arrêtent pas). La Lettre est comme d'habitude : très bien. Et Pseudo, consacré aux pastiches holmesiens, s'annonce comme un classique sherlockien. Vivement le n° 2 !

• **Pulsar n° 2**, 39 pages, 25 F. A l'exception de la couverture couleur, un zine de BD sans rien de particulier...

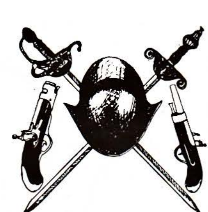
Tristan Lhomme

Rectification

L'adresse du zine **La croisade de l'horreur**, dont j'ai parlé dans le dernier numéro, est erronée. C'est toujours 10 rue Baptiste Marcet, mais le code postal est 81100 Castres, et non 81000.



Spécialiste de la réplique d'armes anciennes



14, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46

JEUX D'AVENTURES
"Paint Ball"

Phantom	2400,00 F
Jaguar	2000,00 F
Poison	2700,00 F
Billes	0,50 F
CO/2	4,50 F

(Neuf et occasion)

Vêtements - accessoires-
Jeux de rôle - Wargames -
Figurines ...

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DORIAN JEUX
9, Rue Jean JAURES
44000 - NANTES
Tel: 40 12 05 40

CLUBS & ASSOCIATIONS



FRANCE

Amiens (Somme). *La Guilde des Saigneurs* déménage. A partir du mois de janvier, le club investira le 3 place Dewailly, 2e étage, salles 14 et 15, à Amiens. De nombreux jeux de simulation y sont pratiqués tous les vendredis et samedis à partir de 20 h30. Pour tous renseignements contacter Madeleine au (16) 22.97.91.90.

Arc-les-Gray (Haute-Saône). Le club *Les Fils du Dieu noir* organise de temps en temps des grandeur-natures. Pour connaître leur programme : Les Fils du Dieu noir, Davy Goffin, 49 avenue Jean Jaurès, 70100 Arc-les-Gray.

Brest (Finistère). L'E.S.C. Bretagne Brest a donné naissance à un club de jeu de rôle : *l'Escalibure* qui a pour but de développer les activités ludiques des étudiants de Brest et d'ailleurs. L'Escalibure, L'E.S.C. Bretagne Brest, 2 avenue de Provence, 22900 Brest. Contacter David Guinche.

Brest (Finistère). Le club de jeux de rôle du lycée de l'Harteloire, 41 avenue Clémenceau, 29200 Brest, adhère cette année encore à la Guilde de Bretagne. Pour tout renseignement, vous pouvez leur écrire.

Dunkerque (Nord). *Les Chevaliers héraldiques* entament leur troisième année d'activité ludique. A savoir : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, killer-parties, grandeur-natures médiévaux et autres. Ils se réunissent tous les samedis de 14 h à 19 h au centre social du Méridien à Malo-les-Bains, 59240 Dunkerque.

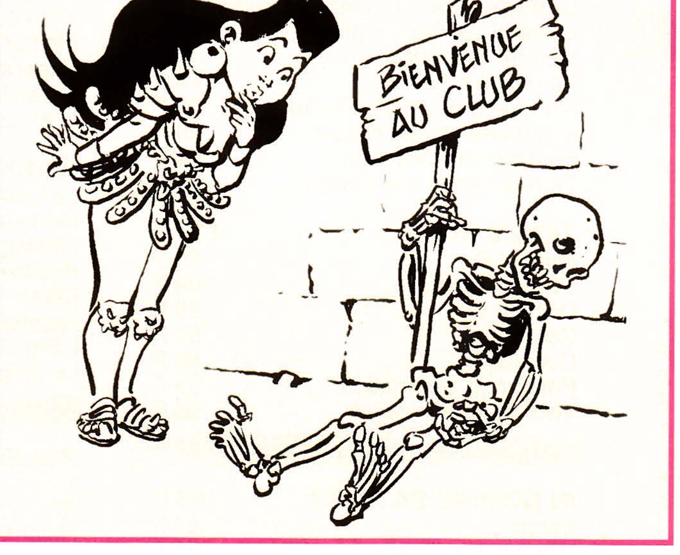
Garches (Hauts-de-Seine). *Trilogie* annonce la naissance du club de jeux de simulation de Garches. Désormais, une fois par mois, vous pourrez venir pratiquer des jeux de rôle, des jeux de plateau ou des wargames. Vous pourrez également participer une fois par an à un jeu de rôle grandeur nature. Pour tous renseignements, téléphoner à Robert Bertuli au (1) 47.01.41.56 ou au (1) 47.41.79.97 poste 248 (sauf lundi et avant 19 h). Trilogie, Local Jeunes Look, 92380 Garches.

Gourin-le-Faouet (Morbihan). *La Guilde des Bardes et Elfes Associés (G.B.E.A.)*, nouveau club de jeux de rôle, wargames et jeux de plateau, convie tous les intéressés à ses réunions les samedis soir. S'adresser à Olivier Prat, Kerjulien, 56560 Guiscriff.

Grenoble et environs (Isère). Naissance de la *Ligue de Survival Games de Gresivaudan* qui propose à ses adhérents de nombreuses parties de paintball. Pour tous renseignements, contacter Aurélien au (16) 76.52.47.44.

Joué-les-Tours (Indre et Loire). *Les Chevaliers d'Argent* s'étendent... Ils se réunissent toujours le samedi à partir de 13 h30 jusqu'à 19 h au centre social du Morier, avenue du Général De Gaulle, à Joué-les-Tours, mais également tous les vendredis soir à la Maison pour Tous, à partir de 21 h, rue de la Douzillière, salle 4, toujours à Joué-les-Tours mais sous le nom des *Chevaliers de l'Ombre*.

Lérouville (Nord). *Le Cercle de Stratégie*, dont la vocation est de développer le jeu de simulation historique en langue française répond à de nombreuses demandes : réalisation de traductions, conception de systèmes de simulation, aide et assistance aux joueurs isolés.



Pour votre information : le *Club Europa France* n'est plus domicilié chez Jeux Actuels, mais au Cercle de Stratégie, rue Paul Vautier, 55200 Lérouville.

Lyon (Rhône). Dans une ambiance détendue et conviviale, le *D.D.T.*, club multijeu, a repris ses activités le vendredi soir à 20 h30 au centre social de Champvert, 204 avenue B. Buyer, 69009 Lyon. Le club pratique principalement les jeux de plateau tels que : Britania, Junta, Dune, Civilisation, etc. Renseignements auprès d'Alain au (16) 72.40.96.09 ou Jean-Armand au (16) 78.75.47.30.

Nice (Alpes maritimes). Le nouveau club *Jeux, Tu, Il...* pratique tous les jeux sans exception de 10 h à 20 h non-stop, les samedis et dimanches, à Cacel, 114 route de Grenoble, 06000 Nice St Augustin. Pour tous renseignements, contactez Christophe Boelinger au (16) 93. 07.02.46.

Phalempin (Nord). Un nouveau club de jeux de simulation prend son envol ! *Le File Moi les Règles* attend les aventuriers de tous horizons tous les samedis à partir de 14 h à la MJC de Phalempin. Contactez Rémi Dumolin, 44 bis rue du Capitaine Frémicourt, 59133 Phalempin. Tél : (16) 20.90.28. 74.

Poitiers (Vienne). *L'Ordalie* entame sa deuxième année d'existence. Ses spécialités : tous les jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, et surtout de gigantesques parties de Warhammer Battle. Le club se réunit tous les jeudis soir de 18 h à 23 h, et un week-end complet par mois. En avant-première, l'Ordalie présente le 1er Trophée Diane de Poitiers (voir la rubrique Calendrier). Son local est situé à la M.C.L., 16 rue St Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. Contact : M. Thierry Blais au (16) 49.01.06.51.

Pont-Sainte-Maxence (Oise). Un club de jeux de simulation s'ouvre au Centre culturel. Réunions tous les samedis après-midi. L'adresse : Centre culturel, rue Louis Boillet, 60700 Pont-Sainte-Maxence. Tél. : Thierry au (16) 44. 72.03.38.

Sens (Yonne). L'association *A.D.L. C.C.* vous convie à participer à ses activités ludiques : jeux de plateau, jeux de société pour adultes, jeux de stratégie, wargames, jeux de rôle, etc. ; de 18 h à 22 h30 tous les samedis à la Maison de quartier, rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 89100 Sens (à 300 m du lycée polyvalent). Tél : (16) 86.65.36.20 entre 18 h et 19 h30.

St-Etienne (Loire). *La Guilde de la Rose pourpre* organise des parties de jeux de rôle, de wargames, des tournois, des grandeur-natures, des séances de peinture, le samedi de 14 h à 18 h au Foyer des jeunes et d'Education populaire de la Metare, 16 rue Virgile, 42100 St-Etienne. Tél : (16) 77. 38.63.16. La Guilde édite également un fanzine.

Toulouse (Haute-Garonne). Le *Club de jeux de simulation historique* de Blagnac propose ses activités depuis trois ans. Dans sa ludothèque plus de cent wargames, de l'antique à l'ultra-moderne, du sub-tactique au grand-stratégique. Ses activités annexes englobent les jeux de plateau et les figurines. Local disponible tous les jours 24 h sur 24 h. Contactez Francis Garnier au (16) 62.26.26.79 ou écrivez à FJEPS-Club de simulation historique, 6 rue Pasteur, 31700 Blagnac.



BOUTIQUES

Courbevoie. Cobra Loisirs commercialise des épées, des armes, des masques en latex (gobelins, orks). Possibilité de devis pour la réalisation d'armes spécifiques. Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, La Défense 1, 92400 Courbevoie (adresse erronée dans notre précédent numéro, téléphonez avant de vous déplacer). Tél : (1) 49.00.07.89 et fax : (1) 49.01.91.24.

Paris. Naissance d'une nouvelle boutique de jeux nommée *Variantes* au 29 rue St André des Arts, 75006 Paris. Pour tous renseignements complémentaires : André Frisch au (1) 43.26.83.67.



CONCOURS

Le gagnant du concours Relais Boutiques « Restez fidèles à Jeux Descartes et partez pour l'Autriche » est M. Jean-Bernard Petit, demeurant à Reims et client du relais Pass'Temps. Il gagne un voyage pour deux en Autriche.

RADIO

VILLEURBANNE. *Radio Brume* (90,7) reprend, avec une toute nouvelle formule, son émission *L'écho des Runes*, le vendredi de 19 h à 20 h. Elle diffuse une information générale sur les jeux de rôle, les jeux de plateau et les jeux informatiques ; la présentation et la critique des nouveautés ; des nouvelles du monde du jeu ; des informations sur les clubs de la région et des interviews de personnalités du jeu. Contact : Radio Brume, 69621 Villeurbanne Cédex ou Laurent Magnin au (16) 78.89.45.05.





Le règne des dés s'achève. Vive le jeu de rôle !

TÊTES D'AFFICHE

AMBER V.O.

Enfin sorti de l'Ombre !

On l'attendait depuis 5 ans chez Talsorian, et c'est chez Phage Press qu'il est arrivé : le jeu de rôle sur le cycle d'*Ambre* de Roger Zelazny * existe, je l'ai rencontré.
De l'avis de tous, la difficulté était grande. L'univers créé dans les romans est constitué d'une infinité de réalités (les Ombres) qui s'étendent entre deux pôles, Ambre (l'Ordre) et les Cours du Chaos (le Chaos). Comme si ce n'était pas déjà assez compliqué, il fallait aussi et surtout savoir rendre l'ambiance si particulière à Zelazny sans tomber dans le grosbillisme, les héros de la série (les héritiers du royaume d'Ambre) étant plus que puissants et quasi immortels. Erick Wujcik, déjà responsable du Teenage Mutant Ninja Turtles RPG, a donc choisi de faire incarner aux joueurs des princes de seconde génération, plus jeunes et moins omnipotents.
La grande originalité – et réussite – du système de jeu réside dans l'absence de dés. L'auteur a mis en place un système d'enchères qui permettent à chaque joueur d'acheter les caractéristiques de son personnage en misant un certain nombre de points, la mise la plus haute «ramassant» le meilleur rang. Le reste des points sert à acheter des avantages (amis, objets, chance) et bien entendu des pouvoirs magiques liés à la Marelle (Ambre) ou au Logrus (Chaos). Le personnage une fois créé, tout est fait, ou presque, puisque le système de combat est d'une simplicité déconcertante : celui qui a la meilleure caractéristique correspondant à l'action proposée... gagne. Contrairement aux apparences, ce système simpliste dans son principe ne l'est pas dans son application, les joueurs (et le MJ) devant se décarcasser pour créer, ou tirer profit, des circonstances extérieures (piège, terrain, embuscade) afin de ne pas être vaincus par la fatalité d'un PNJ plus «fort». Une fois ces quelques principes posés, le reste du jeu est consacré au background (très complet) et aux conseils pour bien appliquer ce système. Le tout donne un jeu original et réussi, qui demande – c'est peut-être son seul défaut – une totale confiance des joueurs en leur maître de jeu... et de celui-ci, un réel talent de conteur et une dose de bagout impressionnante.

G.E. Ranne

Amber Diceless Role Playing est un jeu de rôle édité en anglais par Phage Press.

** Chez Présence du Futur, neuf tomes parus.*

jeux de rôle

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

NEW YORK 2222 V.F.

Très sale, très bien

New York 2222 est un univers Simulacres à consonance franchement et salement cyberpunk. Il est présenté sous la forme de deux livrets photocopiés, noir et blanc, reliés en «boudins», l'un de règles (150 pages) et l'autre contenant un scénario (50 pages). Les règles de Simulacres y sont reprises dans leur ensemble, ce qui évite d'avoir à se référer au hors-série Casus Belli. Les deux livrets sont pleins à craquer de renseignements et aucune page n'est gâchée. La présentation est soignée, surtout pour un supplément amateur, et les dessins, bien que trop souvent répétés, sont de très bonne facture.
L'action se situe bien entendu à New York en l'an de grâce 2222, dans un univers franchement sale, dégoûtant, avec des appareils en caoutchouc, de l'ultra violence et des perversions sexuelles. L'ambiance qui se dégage à la lecture est d'un malsain jamais atteint même dans les autres jeux cyberpunk.
L'historique décrit, trop brièvement malheureusement, les événements qui ont amené New York à son état en 2222. Le background, subtilement réparti dans toutes les règles et surtout dans le scénario, est original et se démarque des autres créations cyberpunks, donnant un réel cachet au jeu.
Malheureusement on sent bien que l'auteur a été obligé, par manque de place, d'effectuer des coupes sombres dans son background et qu'il est beaucoup plus développé que ce qui est écrit dans les livrets.
Afin d'étayer son univers, l'auteur a transformé les règles de Simulacres, tout en les gardant jouables. Les pouvoirs mutants sont fort bien étudiés et peuvent servir à tous les univers futuristes de Simulacres, même si leur intégration lors de la création du personnage est beaucoup trop aléatoire.
Le scénario est d'une précision suisse, tout, absolument tout y est décrit, ne laissant au maître de jeu aucune incertitude, mais le noyant parfois sous un flot de détails. L'intrigue est comme le reste du jeu : originale mais très crade, avec du sexe, des drogues et de la violence.
New York 2222 est donc, grâce à son ton et son originalité, bien plus qu'un nouveau jeu cyberpunk, et nombre de ses idées et règles peuvent être reprises pour d'autres univers. Signalons pour finir que le style d'écriture est particulièrement académique et le langage fort châtié, mais que l'auteur a trop tendance à utiliser des termes de biologie souvent obscurs pour le commun des mortels (déformation professionnelle ?).

Mathias Twardowski

Jeu de rôle en français disponible par correspondance auprès de Gilles Papon, 154 rue Meissonier, 87000 Limoges. Au prix de 100 F (+ frais de port).

DUNGEONS AND DRAGONS RULES CYCLOPEDIA V.O.

Du beau, du bon, du donjon

Méprisé à tort par les adeptes de son grand frère qui le trouvent trop simpliste, D&D, l'ancêtre, le vrai (et pas comme on l'entend souvent AD&D), n'occupe pas la place qui devrait lui revenir dans toute ludothèque digne de ce nom. La diversité des boites et l'éclatement de ses règles dans lesdites boites ne facilitaient pas, il est vrai, une reconnaissance pourtant méritée. Pour y remédier, TSR, dans un coup de génie comme on ne l'en croyait plus capable depuis longtemps, a décidé de rééditer ce monument du jeu, en un seul volume qui regroupe les règles du Basic, de l'Expert, du Companion et du Masters, excusez du peu. Manque à l'appel l'ineffable Immortal, mais seuls les grosbills s'en plaindront.
Dans ce gros pavé de 300 pages joliment présentées, vous trouverez tout ce qui fait le charme de ce vénérable jeu, à savoir les bonnes vieilles classes de persos (guerrier, magicien, hobbit, elfe, nain, etc.) mais aussi les petites nouvelles inspirées du grand frère, comme le druide ou le mystique. Le système de combat ne s'est pas départi de ses classes d'armure et de son incontournable dé à 20

faces, mais il a été amélioré et surtout présente nombre d'options comme la parade, le désarmement, etc. Le système de magie est égal à lui-même mais les sorts sont bien mieux décrits que dans AD&D, laissant moins de place au flou artistique d'antan, prétexte à bien des engueulades. Le reste du livre est consacré à des conseils de maîtrise de partie, une foultitude de monstres plus ou moins errants, un système de combat de masse, un autre pour doser la répartition des trésors, et un dernier de gestion de domaines. On termine avec la description succincte du monde connu et du monde creux, accompagnée de cartes couleurs.
Les règles ont été revues, peaufinées, rassemblées, et force est de constater que contrairement à son grand frère, le petit dernier possède une indéniable cohérence. Bien sûr, D&D reste D&D, et, comme l'on dit, on a beau refaire la carrosserie d'une 2 CV, tant que l'on ne change pas le moteur, cela reste une 2 CV.
Si vous avez envie de rire un peu, ou de vous payer un coup de nostalgie ludique, cette antiquité ravalée et rajeunie est pour vous. Si vous voulez un bon jeu d'heroic fantasy qui tourne, achetez plutôt un vrai jeu qui fonctionne parfaitement (mais non je n'ai pas dit RuneQuest !).

Mathias Twardowski

Jeu de rôle américain de TSR.

jeux de plateau

Pour Blood Bowl

LE SUPPLÉMENT DES RÈGLES V.F.

STARS V.F.

Taper fort et botter loin !

De deux choses l'une : ou vous continuez à vous taper dessus sans panache, mais avec acharnement, en jouant avec les règles de la boite de base (déjà un bon jeu, on peut le dire...), ou vous vous procurez tout de suite, là, immédiatement et sans attendre, ces deux suppléments récemment traduits.

• Le Supplément des règles contient (et oui !) de nouvelles règles, mais aussi tout ce qu'il faut pour jouer en campagne, utiliser la magie, les pièges et quelques variantes sur les ballons cloutés ou multiples. Pour les joueurs compliqués et (ou ?) soucieux de « réalisme », on y trouve aussi des règles de quelque chose qui pourrait ressembler au football américain (celui qui se joue à la main, pas le nôtre).

• Stars développe tout ce qui peut se dire sur les stars, ou encore les joueurs fameux (leur vie, leurs mœurs, leurs compétences, leurs équipes favorites...). Ce supplément fournit également d'intéressantes données sur les races disponibles et leur potentiel ludique... pour Blood Bowl bien entendu. Les livrets proposent tous deux des exemples de stars prétirées, 70 en tout, c'est-à-dire largement de quoi entrer de plain pied dans une série de matchs pleins de surprises.
Indispensables pour jouer en campagne ou participer aux divers championnats organisés.

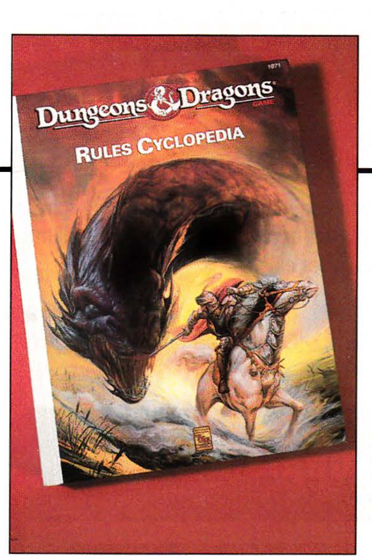
André Foussat

Suppléments au jeu Blood Bowl, édités par Jeux Descartes. Prix : 159 F l'un.

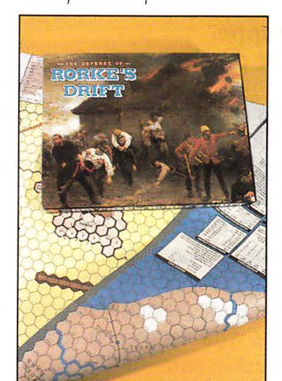
STAR FORCE TERRA V.O.

Dans une lointaine galaxie...

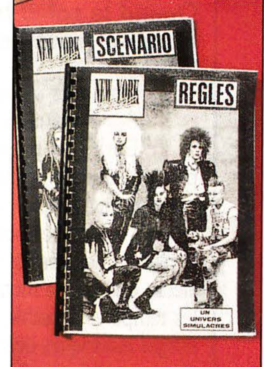
Vous connaissez peut-être le système de jeu de plateau sans plateau inauguré par 3W avec sa série des Naval Battles. Chaque joueur dispose d'une série de cartes à jouer représentant ses unités, et d'une autre, les cartes d'action, représentant les manœuvres et attaques que les unités peuvent effectuer. Vu le succès de la série navale, 3W a décidé d'adapter le système à un jeu de combat spatial pour deux à six joueurs. Disons-le tout de suite, le résultat est excellent !
Six races se heurtent dans un farouche combat pour la domination de l'univers. Les Terriens (ben oui), les Chevaliers de la Conquête (humains plutôt frappadingues qui cherchent le Graal en astronef-voir le film des Monty Python), les Thak (arachnides grouillants – voir *Starship Troopers* de Robert Heinlein), les Plopsuu (amibes dégoulinantes – vous avez sûrement une référence), les Cybers (voir la série des *Berserkers* de Fred Saberhagen) et les Shameer (que personne n'a jamais vus). Chaque race a ses avantages et ses handicaps.
Pour commencer, les joueurs choisissent leur flotte parmi les vaisseaux disponibles, dans la limite de 15 points, les vaisseaux coûtant 1 à 8 points. Puis, chaque joueur à son tour lance des attaques à l'aide des cartes d'action qu'il a en main : pour jouer une forte carte, il faut un vaisseau puissant. Le vaisseau attaqué se défend en lançant un dé du type indiqué sur sa carte, à 4, 6, 8, 10 ou 12 faces ! Si le résultat est inférieur à la force de l'attaque, le vaisseau subit un *hit* et est éliminé ou amoindri. Bien sûr, d'autres cartes et les caractéristiques de chaque race pimentent ce processus. A la fin de son tour, le joueur recomplète sa main de 7 cartes d'action. La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes d'action à piocher. On marque des points de victoire en fonction des vaisseaux adverses éliminés, des vaisseaux de sa flotte conservés et des planètes occupées. Celles-ci sont aussi des cartes d'action. Je vous conseillerais, pour éviter des coups tordus, de décider que celui qui pioche une planète doit la jouer tout de suite.
Le principal défaut de Star Force Terra est la médiocrité des dessins des cartes. C'est bien dommage, mais on s'y fait, car l'agrément du jeu fait aisément passer la pilule. Une partie dure une à deux heures. Vraiment ! Et, croyez-moi, c'est très mar-



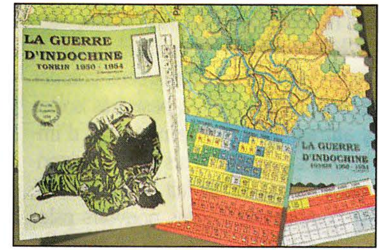
Lifting réussi pour l'ancêtre des jeux de rôle.



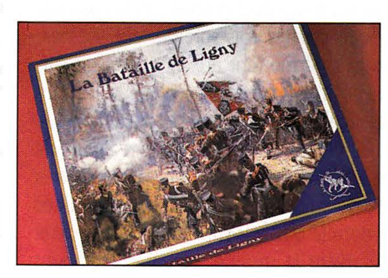
Pour connaître l'enfer du vrai corps à corps.



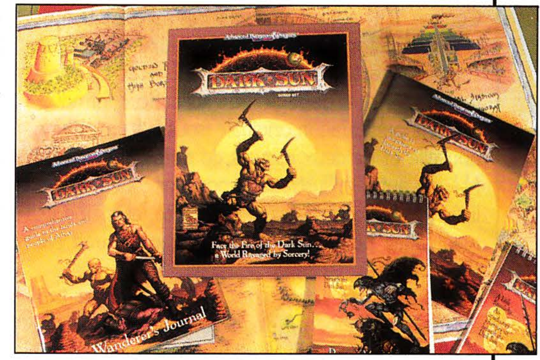
Cet univers pour Simulacres rappelle que le genre cyberpunk peut être très crade.



Une création très réussie de Simulations Cornejo.



La série napoléonienne de COA s'enrichit d'un nouveau titre.



Réalisation superbe pour ce monde très « dark ».



rant. Idéal pour commencer ou terminer une soirée de jeu de rôle ou de wargame. J'attends même avec impatience les extensions.

Frank Stora

Star Force Terra – Contact est un jeu en anglais édité par 3W.

suppléments

pour AD&D2

DARK SUN V.O.

Quand le soleil frappe, les gens travaillent du chapeau

Comme les mondes de Krynn (Dragonlance), des Royaumes Oubliés ou de Greyhawk, Dark Sun présente aux joueurs d'AD&D2 plus qu'une campagne... un nouvel univers d'heroic fantasy complet. Sous un soleil noir, une planète se meurt. Ses océans ont disparu pour laisser la place à des déserts salés, l'eau devient plus précieuse que l'or, le métal n'existe pratiquement pas, les tempêtes de sable, les vents desséchants et les orages électriques déchirent les terres.
Sur ce monde terrible, nommé Athas, différentes races intelligentes tentent de survivre : Humains, Elfes (nomades marchands ou pillards), Nains, etc., mais aussi les Muls (croisement entre Humains et Nains), les Demi-géants et les Thri-kreens (mantes religieuses bipèdes). Des cités-États, oasis très isolées les unes des autres, sont gouvernées par d'impitoyables rois-sorciers, aidés de leurs prêtres personnels, les Templiers. Mais ce qui fait la particularité d'Athas, c'est l'omniprésence des pouvoirs psioniques (le supplément Psionic's Handbook est indispensable), utilisés à des degrés divers aussi bien par les esclaves que par les rois-sorciers eux-mêmes. Ce sont eux qui permettent aux hommes de survivre. La magie n'est pas oubliée et peut prendre deux formes : celle qui détruit (responsable de la mort de la planète) et celle qui préserve. Inutile de préciser que les sorciers sont cordialement détestés dans leur ensemble... Il est impossible d'énumérer ici tous les détails qui foisonnent dans les deux livres qui décrivent le monde, et qui lui donnent vraiment corps.
Comme TSR nous y a habitué ces derniers temps, la présentation de Dark Sun est luxueuse : deux superbes cartes en couleurs, un livret de campagne, un livret de règles, un scénario d'introduction à la présentation originale (sous la forme d'une nouvelle et de deux carnets de notes, un pour le MJ, un autre d'illustrations pour les joueurs), des illustrations nombreuses et de qualité, et même un magnifique poster... Pour un peu, on finirait par s'y habituer !
L'ambiance qui se dégage de Dark Sun est très étrange : mélange de classicisme d'AD&D et de réelles idées nouvelles, avec une touche de déjà-vu (c'est un peu le contexte des livres de Leigh Brackett ou de d'E.R. Burroughs sur Mars). Une excellente campagne pour ceux qui apprécient les univers sombres et durs, où seuls les plus forts (ou les plus intelligents) peuvent survivre...

Anne Vétillard

Supplément sous boite, pour AD&D2, en anglais, édité par TSR.

wargames

LA GUERRE D'INDOCHINE V.F.

L'Indo, première

Un wargame sur un thème entièrement neuf, ce n'est pas si fréquent. Mais je crois bien que c'est la première fois que la guerre d'Indochine – la « nôtre », pas celle des Américains – est abordée par un wargame, du moins au niveau stratégique, sans doute le plus intéressant. Il y avait eu des simulations de Diên Biên Phu, et même, dans Casus notamment, des simulations tactiques, mais rien à l'échelle du conflit entier. Il faut donc féliciter Simulations Cornejo de sa dernière création qui, autre originalité, est le fruit du travail de la promotion Valmy de l'École militaire interarmes.
Présenté sous pochette plastique, le jeu fait plutôt amateur. La mise en page des règles aurait pu être plus claire, et les règles elles-mêmes rédigées dans un style moins télégraphique. Notons l'absence de « notes des concepteurs », mais l'existence d'un historique et d'une chronologie. La carte, de la taille d'un encart central de Casus, montre le Tonkin (Nord Viêt-nam) et le Laos ; elle est lisible, mais ses couleurs ne sont pas très engageantes. Mention assez bien pour les 180 pions, imprimés des deux côtés, qui représentent des régiments, des bataillons ou des P.C. divisionnaires. Les tours représentent quatre mois.
Venons-en aux règles, ultracourtes mais non dépourvues de finesses. Si le jeu est accessible aux débutants, il leur faudra l'aide d'un connaisseur pour décoder certains passages un peu obscurs. Disons en quelques mots que les joueurs disposent de points d'action qu'ils répartissent entre leurs différents P.C., grâce à des tableaux d'aide de jeu bien conçus. A chaque tour, les deux joueurs activent en alternance un P.C., faisant agir les unités de celui-ci en dépensant les points nécessaires. Le Viet-minh gagne s'il contrôle, à la fin d'un tour, suffisamment de localités. Le Français (corps expéditionnaire français d'Extrême-Orient, CEFEO) gagne s'il tient toujours à la fin du dernier tour. On considère en effet qu'à ce moment, les Américains finissent par jeter leur poids dans la balance... La suite, dans ces conditions, aurait été une autre histoire.
Thème original, règle intelligente, malgré une réalisation assez moyenne, *La guerre d'Indochine* mérite le détour, d'autant que son prix ne devrait pas trop faire de mal à votre portefeuille.

Frank Stora

La Guerre d'Indochine (Tonkin, 1950-1954) est un jeu en français édité par Simulations Cornejo (BP 39, 55400 Etain, au prix de 133 F, franco de port).



LA BATAILLE DE LIGNY V.O.

Le plat de résistance à la mode prussienne

Dans sa dernière lettre d'information *, Clash Of Arms constate avec perplexité qu'elle est, en ce moment, le plus gros éditeur américain de wargames en quantité, aussi bien qu'en qualité (selon mes critères), mais également le plus méconnu. Situation frustrante quand on affiche clairement comme philosophie de ne publier que des jeux que les autres éditeurs ne regarderaient même pas et, j'ajoute, de le faire pour le plaisir des joueurs. Que faire alors, si ce n'est persévérer et demeurer au tout premier plan de l'industrie alors que le monde du wargame américain renaît de ses cendres, ainsi que le prophétisaient les éditos enflammés de Laurent Henninger.
La bataille de Ligny illustre cette volonté. En continuité avec les autres jeux de la série napoléonienne *Les batailles dans l'âge* (sic), il stabilise la gamme autour de la 3e version des règles et de standards graphiques inégalés. Comme toujours chez COA, le matériel est magnifique : pions mais aussi cartes méritent les plus grands éloges. Le jeu lui-même est, à mon avis, supérieur à *Preussisch-Eylau* car les nombreux types de pions et de nature de terrain autorisent une plus grande variété de tactiques. C'est anecdotique, mais il y a même un pion pour la fanfare de la Vieille Garde qui peut redonner courage, par ses compositions martiales, aux unités désorganisées. Enfin, ce jeu est compatible avec *La bataille de Les Quatre Bras* (sic), ce qui peut permettre, enfin, au corps de d'Erlon de servir à quelque chose (s'il intervient à Ligny, le IVe corps prussien de von Bülow, qui avait aussi joué à l'arlésienne ce jour-là, peut entrer par morceaux en compensation). Début 1992, nous devrions voir arriver *La bataille de Mont Saint-Jean* (Waterloo) qui sera le point d'orgue de cette trilogie.
Vous savez tout le bien que je pense de cette série de wargames napoléoniens. Disons simplement, ☛



pour éviter des déceptions, qu'ils sont tout de même destinés à des joueurs avertis qui privilégient l'historicité de la simulation au rentre-dedans.

Marc Brandsma
Wargame en anglais édité par Clash Of Arms Games.

** Gratuite. Pour la recevoir, envoyez vos coordonnées complètes à Clash Of Arms Games, Box 668, King Of Prussia, PA 19406, USA*

THE DEFENSE OF RORKE'S DRIFT V.O.

THE BOER WAR V.O.

Saga Africa

« Ils arrivent ! Drus comme l'herbe et noirs comme l'enfer... » C'est par ces mots qu'au soir du 22 janvier 1879, une sentinelle alerta la garnison du petit poste de Rorke's drift de l'assaut imminent des Zoulous, visiblement décidés à ne faire qu'une bouchée de cet hôpital établi dans une ferme. Rarement bataille aura plus excité l'imagination que celle-ci. Cet engagement allait opposer pendant toute une journée une poignée de Britanniques (moins de 150 hommes) à plus de 4000 guerriers zoulous, galvanisés par leur précédente victoire d'Isandlwana. Au lever du jour, le lendemain, les renforts britanniques allaient découvrir dans les ruines du poste les survivants, hagards mais vainqueurs, entourés de plus de 700 morts, macabre témoignage de l'acharnement des deux camps.
Le jeu de 3W est une simulation micro tactique de cet engagement. Chaque pion représente un soldat britannique ou cinq guerriers et la carte, à l'échelle d'un hexagone pour trois mètres, représente avec exactitude le petit poste que les soldats de Sa Majesté avaient hâtivement transformé en camp retranché.
Le jeu est loin d'être simpliste. Les règles sont assez longues (22 pages écrites dans un style très plaisant) et il ne faut pas moins de 400 pions pour jouer la bataille.
Les mécanismes assez poussés du jeu permettent, entre autres, de simuler le feu de volée des Britanniques (fort redoutable), la mise à feu des bâtiments, le transport des blessés et les soins apportés par les rares infirmiers présents.
Bien sûr, avec ce jeu, nous sommes loin des habiles considérations stratégiques que les puristes du wargame pourraient réclamer. Rien de tout cela ici : il faut tuer ou être tué ! Mais le caractère véritablement épique de cette bataille et la qualité du jeu permettra aux joueurs de se passionner, notamment au cours de la lutte au couteau qui se déroulera dans l'hôpital en flammes. Outre son intérêt ludique, le jeu rend hommage à ces hommes, Britanniques ou Zoulous, qui surent atteindre le sommet de l'héroïsme (ou de la folie) pour leur terre ou leur drapeau.
Dans la même boîte les joueurs trouveront aussi une simulation stratégique de la guerre de Boers qui opposa de 1899 à 1902 les Britanniques aux républiques boers du Transvaal et de l'État libre d'Orange. Cette guerre acharnée (les Anglais y détenant le triste privilège d'avoir créé les premiers camps de concentration) fut la dernière des guerres coloniales et la première guerre de guérilla moderne.

Jérôme Discours
Deux simulations dans une boite en anglais éditée par 3W.

THE PELOPONNESIAN WAR V.O.

Athènes contre Sparte et vice versa

Mark Herman, le boss de Victory Games, a conçu ce jeu directement à partir du texte de Thucydide qui relate en témoin oculaire la guerre que se livrèrent, entre 431 et 404 av. J.-C., Athènes à l'apogée de sa puissance maritime et Sparte qui dominait le Péloponnèse. Il n'est pas aisé de saisir, surtout au niveau stratégique, l'essence des conflits de l'époque, mélange de batailles rangées sanglantes, de razzias, de trêves, où les enjeux politiques (démocratie contre oligarchie), économiques (colonies), diplomatiques et religieux pesaient plus que la gloire militaire. En avoir fait un jeu en solitaire est un trait de génie car la simplicité du mécanisme permet de simuler équitablement les deux camps. Lors de chaque tour, qui dure trois ans, le joueur détermine les stratégies qui vont être employées par chacun. Il peut ensuite lancer des opérations en alternance pour chaque camp afin d'atteindre les objectifs fixés. Les conditions de levée des armées, de mouvement et de combat sont détaillées avec précision, si bien qu'il est impossible de tricher contre soi-même. Le résultat des opérations influe sur le trésor, l'agressivité et surtout la confiance de chaque camp. C'est important parce que si vous menez correctement votre stratégie, et obtenez quelques victoires qui font remonter la confiance, mais sans mettre un terme à la guerre, vous risquez de vous retrouver au début du tour suivant avec le camp adverse que vous venez d'affaiblir. C'est ce système de changement de camp en cours de partie qui apporte toute sa finesse au jeu. Il faut savoir gagner sans le montrer.
Le matériel fourni est de bonne qualité, notamment l'historique très développé. La carte dont les zones représentent les cités grecques et les pions sont assez... spartiates, mais c'est un jeu stratégique. Pour finir, il est aussi possible, sans changer de camp, de jouer à deux ou à plusieurs. Mais là, nous attendons l'adaptation des règles de cet excellent jeu à la pratique par correspondance.

Marc Brandsma
Wargame en anglais édité par Victory Games.

3615 CASUS
rubrique NOU

jeux avec figurines

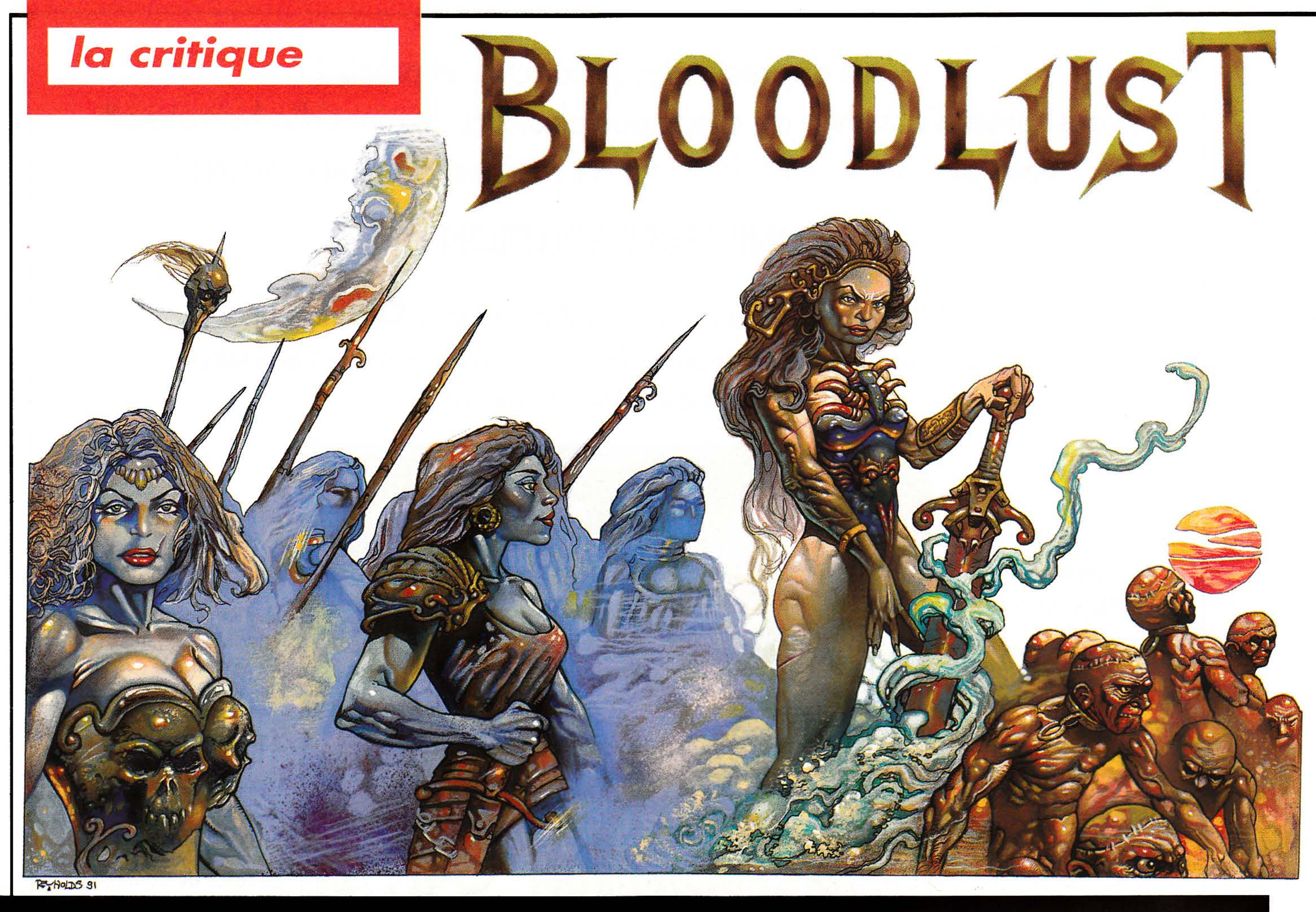
DUEL FANTASTIQUE V.F.

Duel, c'est fantastique !

Le jeu avec figurines, qu'il soit d'histoire ou fantastique, peut être divisé en plusieurs catégories en fonction du niveau de commandement choisi. Si l'on commande une armée, c'est du jeu « stratégique » ; si c'est un corps d'armée, du jeu « tactique » (comme Première Ligne) et si c'est une petite troupe, de l'escarmouche. Dans ce dernier type de jeu, et contrairement aux autres, chaque figurine est un individu, avec ses caractéristiques propres, qui reçoit des pertes directement, et non réparties sur l'unité entière. Voilà le type de jeu auquel appartient Duel, règle d'escarmouche dont existait déjà le volet historique et pour laquelle Gauthey Miniatures propose des additifs fantastiques.
Ces additifs se présentent sous la forme d'un livret de petit format (rappelons qu'il faut posséder le livret des règles historiques) et l'ensemble est assez complet. Il présente des évolutions par rapport à la règle de base, nécessaires au jeu fantastique, des sortilèges et objets magiques, des caractéristiques spéciales et un bestiaire de races et de monstres. Le jeu reste un jeu figurine à figurine, reposant sur un certain nombre de concepts simples, ce qui facilite son apprentissage. L'introduction des éléments fantastiques transforme certaines de ces figurines en de vrais « monstres » de combat. Le livret de règles de 34 pages est bien agencé et assez facile à lire. Sont jointes une feuille de personnage adaptée et une fiche de référence rapide. La plus grande partie du livret est consacrée à la magie, où l'on remarquera les noms poétiques et originaux des sorts, et au bestiaire. Celui-ci offre l'intérêt de présenter un grand nombre d'exemples et donc de troupes prêtes à jouer. On pourrait cependant lui reprocher une certaine orientation (appartenance obligatoire au Bien ou au Mal !) et surtout la non correspondance avec les bestiaires des grands jeux de rôle (D&D, JRTM...), voire des fabricants. Il est cependant possible de créer ses personnages puisqu'il existe un système de budget. Le plus regrettable me semble l'absence volontaire d'un système pour le vol et donc l'impossibilité de jouer des créatures volantes.
En conclusion, voilà un complément de règles agréable et intéressant. Son grand intérêt est d'être en français et d'apporter un complément appréciable à la règle d'escarmouche historique. Mais, alors que cette dernière occupe un créneau quasiment vide, Duel fantastique devient un concurrent direct de Warhammer et des systèmes de combat des jeux de rôle. Ce n'est en revanche pas un concurrent de Première Ligne et des autres jeux tactiques.

Vincent Herelle
Duel fantastique, ainsi que Duel jeu d'escarmouches historique, sont disponibles dans votre boutique spécialisée ou en écrivant à Gauthez Miniatures, 64 square Ronsard, 77350 Le Mée-sur-Seine.

BLOODLUST



Du sang et des armes

« Tue-le, tue-le », répétait sans cesse Eskenor à l'esprit d'Arthan Gajdian. La vue rougie par le sang qui lui coulait du front, le jeune Batranoban cherchait à reprendre son souffle face à son adversaire.
Le combat semblait inégal. Le féroce Piorad, un géant blond à la peau blanche et aux yeux rouges, armé d'une gigantesque hache aux reflets de mercure, se tenait quasiment immobile, affichant un sourire sardonique. Il attendait de donner le coup qui allait trancher en deux le frêle adolescent à la peau mate, aux yeux en amande couleur d'ébène.
Le combat était inégal. Bientôt le corps sectionné laissa échapper sa vie à gros bouillons rouges. Le poignard, dont la lame représentait un ciel étoilé, s'échappa de sa main, comme animé d'une vie propre.
Dans l'ombre des huttes, les regards étaient fiévreux, envieux. Lequel des villageois oserait s'emparer de l'Arme-dieu, devenir à son tour un Porteur ? C'était la promesse d'une vie de pouvoir, de gloire et de richesse. Si l'on était assez fort. Si l'on s'en montrait digne. Sinon comment expliquer que le dieu n'ait donné à son Porteur, lors du combat, aucun des pouvoirs magiques qu'il devait posséder ! Il faisait chaud dans le désert des Haâs. Personne ne bougea, et le sang abreuva le sable. A la nuit tombée, on entendit les hyènes se battre. Au petit matin, quand les hommes vinrent chercher les restes du cadavre pour l'enterrer, le poignard avait disparu.

« Va à l'ouest », disait Eskenor à l'esprit de Berteg. La jeune femme en haillons et pieds nus, repoussa une des mèches noires qui lui collait au front, la passant derrière son oreille légèrement pointue. La poussière soulevée à chacun de ses pas asséchait sa gorge jusqu'à lui faire mal. « ... Le prochain homme que tu rencontreras, nous le saignerons, lentement, lorsque les lunes seront visibles, et là je te montrerai... je te montrerai ce qu'est le pouvoir ! » Berteg sentit la sueur se glacer dans son dos. Mais il était trop tard pour reculer. Pour le meilleur et pour le pire, elle venait de se marier...

Quelque part dans les étoiles

Au fin fond de la galaxie, là où les plus improbables des mystères de l'espace peuvent se produire, une planète orbite autour des deux soleils Fey et Raz. Autour d'elle, trois lunes : Taamish, Nænerg et Œphis. On ne connaît de cette planète que le continent de Tanæphis, aux contours semblables à ceux de notre pôle nord, et qui dérive lentement sur des mers inexplorées.
Si l'orbite autour de Fey dure douze mois de vingt-trois jours, celle autour de Raz dure vingt-et-un mille ans. L'« hiver » dû à Raz est si rude que presque toute vie abandonne la planète, recréant à chaque fois un nouveau cycle de civilisation. Le destin de votre « personnage » dans le jeu de rôle *Bloodlust* commence près de onze mille ans après la fin de l'hiver, alors que les cultures et races elfes et naines ne sont plus que légendes, que les peuples du continent s'affrontent dans des guerres barbares, afin de détruire (ou de préserver) une civilisation proche de celle de notre antiquité gréco-romaine.

Un monde cruel

Le procédé le plus simple pour décrire le monde de Tanæphis est d'évoquer celui créé par Robert Howard pour Conan le Cimmérien, que l'on peut découvrir en livres, en bandes dessinées ou en films. C'est un monde médiéval-fantastique dominé par les guerres, à la cultures variée et belliqueuse. On y trouve respectivement :
– Les Derigions. Ce peuple fut un temps celui qui domina la majeure partie du continent. Depuis trois cents ans, sa puissance a décliné au point qu'il n'en reste plus que Pôle, la gigantesque capitale de Tanæphis, aux treize millions d'habitants. Construite sur les ruines d'une ancienne cité elfe, elle est régulièrement attaquée par les autres peuples. Les Derigions correspondent à ceux que Conan nomme avec mépris les « civilisés », dont la combativité a été réduite par la pratique de l'écriture, de la danse, de la musique et de la sculpture.

– Les Vorozions. Nés de l'union de tribus contre le joug de l'empire derigion, les Vorozions sont maintenant le nouvel empire et occupent le quart de Tanæphis (tout l'est). Combinaison des Romains et des Soviétiques, ils professent une aristocratie régie par des lois contraignantes. L'armée est omniprésente et s'il n'y a pas d'esclaves, il est commun de trouver des travailleurs à vie, condamnés à rembourser sans espoir leurs dettes vis-à-vis de l'État ou d'un noble.
– Les Batranobans. Occupant l'ouest du continent, ce sont les Arabes des *Mille et une nuits*. Ils ne forment pas de véritable nation mais vivent en clans nommés Maisons, se faisant sans cesse des guerres d'escarmouches, pour le contrôle des routes commerciales et des épices. Ces épices sont, avec les Armes-dieux, la seule source connue de « magie » et s'apparentent plutôt à des drogues.
– Les Gadhars. On nomme ainsi toutes les tribus noires (proches physiquement des Massaïs) qui vivent dans la jungle du sud de Tanæphis. Bien que proches de la nature et professant l'amitié et l'égalité entre tous les êtres humains, la transgression de certains tabous, pas toujours évidents à deviner, peut les transformer en brutes sanguinaires, alors semblables aux Pictes de *Conan*.
– Les Piorads. Venus d'on ne sait où, il y a bien longtemps, sur de grand bateaux, les Piorads sont l'archétype physique des Vikings, mais plus sanguinaires encore. Organisés en clans conduits par des chefs de guerre, ils vivent de pillages. Montés sur les chagars, des chevaux carnivores, ils sèment la terreur et l'unité des Yeux de braise est la troupe la plus crainte de tout le continent (mais oui, la couverture de la boîte représente donc un Piorad de cette unité, monté sur son chagar). Si vous avez vu *Conan* au cinéma, son village est détruit au début du film par un clan piorad.
– Les Thunks. Petits, râblés, vivant dans le grand nord, ce sont des Huns (comparables dans *Conan* au compagnon archer du barbare). Peuple nomade, ils vivent de pêche, de chasse, de commerce. Montés sur des poneys, habiles à l'arc, ils sont en état de guérilla permanent contre les Piorads qui aimeraient bien les éliminer.
– Les Sekekers. Les tribus sekekers ne sont formées que de femmes. Fondées par une ancienne prostituée batranoban, elles vivent de pillages, ou plutôt de racket. Détestant les hommes, elles les tuent sans pitié. Quelques malheureux sont conservés, lobotomisés, afin de servir de première ligne dans les combats. Les Sekekers sont de races et d'apparences très diverses car elles se « reproduisent » en volant des bébés lors de leurs raids.
– Les Hysnatons. Il arrive, quoique très rarement, et quelle que soit la famille d'origine, que naisse un enfant avec des caractéristiques physiques assez différentes de celles de ses parents. Que ce soit un corps fin, des oreilles pointues, une dentition redoutable, une pilosité exceptionnelle, il s'agit de la réapparition de gènes récessifs orcs, elfes ou nains. L'individu devient alors un paria, vivant souvent seul. Il arrive que des Hysnatons se regroupent, mais plus souvent pour former une troupe de mercenaires qu'un paisible village.
– Les Alwegs. Il n'existe pas vraiment de peuple alweg. Ce sont les rejetés, les exclus, les asociaux de toutes les races et peuples de Tanæphis. De ce fait, ils n'ont pas d'organisation propre, ni de points d'attache, mais tous ceux qui se reconnaissent eux-mêmes comme alwegs ont le sentiment d'appartenir à une même communauté.

My bloody Valentine

On ne sait pas pourquoi ni comment, mais il y a de nombreuses générations, des esprits (des dieux peut-être ?) choisirent de s'incarner dans des armes. Ces esprits sont avides de sentiments primaires et ne peuvent les ressentir que par l'intermédiaire d'êtres humains, ceux qui accepteront de les porter. En échange, les Armes offrent des pouvoirs magiques à leur Porteur, qui devient alors bien plus qu'un simple être humain. On pense bien sûr à Elric le Nécromancien et à son épée-démon Stormbringer. Mais sur Tanæphis, les Armes se comptent par milliers et elles peuvent changer de Porteur. Car si les humains restent mortels, les Armes sont indestructibles. D'où le principe de *Bloodlust* (on y vient enfin) : jouer à la fois une Arme-dieu et une lignée de Porteurs, tous ceux qui tiendront l'Arme entre leurs mains et vivront suffisamment pour que leur histoire donne matière à légende.

> ... « Où comment dans un seul jeu de rôle, concilier l'inconciliable : l'esprit du « Grosbill » qui cherche toujours la démesure et les pouvoirs, et le « rôliste » en proie aux affres de la schizophrénie et aux conflits moraux propres à Elric le Nécromancien ! »...
>
> (Casus Belli n° 66)

L'itinéraire d'un créateur

Comme tout jeu de rôle, *Bloodlust* est composé d'un contexte et de règles. Celles que l'on lit en premier concernent la création du personnage. Mais on peut aussi les appréhender globalement en suivant la carrière ludique de l'auteur, Croc. Dans son premier jeu, *Bitume* (un univers post-apocalyptique), en plus des compétences en pourcentage calculées à partir des caractéristiques, il introduit la notion nouvelle en France (mais pas aux USA) de points de création permettant d'acheter des talents. Points que l'on peut augmenter en choisissant des défauts. Dans *Animonde*, les personnages peuvent entrer en symbiose avec des animaux pour leur faire exécuter toutes sortes de tâches, y compris en tant qu'armes. Il existe un certain pourcentage de contrôler ces animaux. Dans *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, les personnages sont des anges ou des démons incarnés qui possèdent des pouvoirs attribués de manière semi-aléatoire. Chaque mission correctement accomplie permet l'acquisition de nouveaux pouvoirs.
Dans *Bloodlust*, on crée et on joue une Arme qui possède des pouvoirs définis de manière semi-aléatoire, avec des points de création que l'on peut augmenter en choisissant des défauts à l'Arme ou des conditions restrictives aux pouvoirs. Cette Arme va gagner des pouvoirs au fur et à mesure des aventures. Son Porteur, que l'on crée également, a des caractéristiques et des talents standard, qu'il peut améliorer avec l'expérience. Plus l'Arme est puissante, plus elle a de chance de contrôler son Porteur.
Un jour sans doute, quand le jeu de rôle aura acquis ses lettres de noblesse comme les nobles arts de la bande dessinée ou de la science-fiction, on publiera des monographies sur l'itinéraire psychanalytique des auteurs de jeu de rôle. Mais nous n'en sommes encore point là.

One and one is two, two and two is four

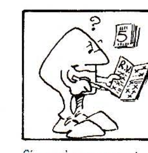
Et puisque nous en étions au système de jeu, autant continuer. L'Arme donc, a des pouvoirs qui peuvent se classer en trois catégories :
• Pouvoirs primaires ou de combat. Cela peut être des bonus aux attaques brutales, au combat de masse, au combat nocturne, la possibilité que l'Arme combatte seule, etc.
• Pouvoirs secondaires ou de compétences. L'Arme peut aider son Porteur à être lettré, stratège, séducteur, etc.
• Pouvoirs exotiques. Très diversifiés, on peut aussi bien affubler l'Arme d'une bouche qui parle, que d'avoir le pouvoir d'absorber par le toucher la force de son adversaire (à la Stormbringer quoi !), de générer du brouillard, etc.
Ces pouvoirs coûtent, suivant leur puissance, des points de création. Tant que l'on n'a pas atteint la somme de 100 points, on tire de nouveaux pouvoirs, il peut donc être intéressant de diminuer la valeur de chaque pouvoir pour en avoir plus. C'est possible soit en prenant des conditions, qui ne s'appliquent qu'à un seul pouvoir (comme ne fonctionner que la nuit, n'agir que sur les femmes, etc.) soit par des limitations, qui grèvent le fonctionnement de tous les pouvoirs de l'Arme ou gênent le Porteur (faire un sacrifice, vieillir à chaque utilisation de pouvoir, etc.).
Enfin, et surtout, l'Arme est définie par les potentiels de ses cinq désirs. Une valeur négative indique un dédain envers un désir, une valeur positive un intérêt certain.
— Le prestige. C'est la volonté de se faire remarquer par des exploits, une situation élevée (chef de guerre, roi de ses propres mains), des capacités exceptionnelles.
— La richesse. Elle peut se concrétiser non seulement par l'argent et les bijoux mais aussi par les terres et les esclaves.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux à la Croc.


Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.


Si vous jouez souvent.

— **Le sexe.** Une Arme qui n'a pas un désir nul en sexe est forcément masculine ou féminine. Elle peut ressentir le plaisir à travers celui de son Porteur. Plus les expériences sexuelles sont inédites ou perverses, plus l'Arme apprécie (si elle a un désir positif).
— **La violence.** Combats, torture, bagarres sont le pain quotidien de l'Arme. Attention à quelqu'un qui a un haut désir en violence, il deviendra dangereux même pour ses compagnons.
— **La réputation.** Il faut être plus fort que l'adversaire. Une Arme avec un fort désir de réputation sera poussée à provoquer en duel toute Arme soi-disant plus puissante qu'elle.
Le Porteur, quant à lui, est défini de façon assez classique. Sa race détermine une valeur de base pour ses caractéristiques (Force, Endurance, Agilité, Volonté, Rapidité, Perception et Volonté), ses compétences de combat (attaques normales, rapides, brutales, etc.), ses compétences secondaires (astronomie, équitation, médecine, séduction, stratégie, etc.) et ses désirs (les cinq mêmes que l'Arme). Le joueur a ensuite un certain nombre de points à répartir pour modifier les scores dans chacune des catégories. Enfin, il tire un équipement sommaire de départ. La dernière chose à faire avant de commencer à jouer est de faire la somme des désirs respectifs de l'Arme et du Porteur, et de les comparer. Des désirs antagonistes indiqueront des conflits de personnalités, des désirs dont la somme donne un score très haut ou très faible suggéreront des comportements extrêmes dans les désirs correspondants.

The more you want, the more you get

Le système de simulation est relativement simple. Tout se gère par des jets de pourcentage, ajustés suivant les circonstances. On trouve principalement la volonté de tout résoudre par un seul jet de dé. Les jets critiques sont résolus de façon astucieuse : tout jet de pourcentage réussi se terminant par 0 est une réussite critique, tout échec dont le pourcentage se termine par 1 est un échec critique. Le problème est qu'à vouloir, en combat, avec un même jet de dé résoudre les attaques, la localisation, les coups critiques, on arrive à des résultats qui, s'ils ne sont pas aberrants, sont un peu répétitifs, la même attaque faisant toujours le même nombre de dégâts au même endroit. Il manque à mon goût des options de désarmement, de combat à mains nues, etc. Il est assez bizarre qu'*Animonde* soit à ce sujet plus complet que *Bloodlust*. Mais ce sont des points de détails.
Enfin, si vous avez lu *Conan*, et la plupart des romans de médiéval-fantastique, vous avez remarqué que les combats de masse y sont non seulement importants mais aussi prépondérants. Croc nous livre donc en six pages un système simple et efficace pour gérer les massacres généralisés.

Partners in crime

Le lecteur arrivé à ce point se dira donc naturellement que *Bloodlust* est un jeu grosbill*, lui permettant d'augmenter sans cesse les pouvoirs de son Arme immortelle, massacrant Porteur après Porteur. C'est une optique de jeu, et après tout, si l'on s'amuse, pourquoi pas ?



On apprend également qu'une Arme arrivée au faîte de sa puissance peut s'incarner dans son Porteur (pourvu que le couple se connaisse depuis suffisamment longtemps), lui conférant le statut de « possédé », et ne faisant alors réellement plus qu'un avec lui ! Mais avant cela, comment jouer plus « intelligemment » à *Bloodlust* ?
Tout d'abord, créez une Arme. Puis, en fonction de ses capacités, créez un Porteur. Définissez la personnalité de l'Arme suivant ses désirs, et donnez sa fiche au meneur de jeu. Tant que l'Arme n'a pas un contrôle suffisant sur le Porteur, et tant que le joueur ne saisit pas bien sa personnalité, c'est le meneur de jeu qui la jouera, le joueur incarnant le Porteur. Une fois l'Arme devenue plus puissante, et donc après que le joueur ait bien assimilé l'univers du jeu, il pourra incarner l'Arme et le Porteur. Ce qui sera de toute façon logique car dans le couple, c'est elle qui sera sans doute devenue dominante.
Le seul réel problème est, du fait de l'immortalité de l'Arme, l'impossibilité d'en changer. Je suggère donc, soit de retirer un nouveau couple Arme/Porteur au bout d'une ou deux parties. Soit de permettre, après accord avec le meneur de jeu, de faire changer d'un point, en positif ou négatif, les désirs de l'Arme avec lesquels le joueur se sent en désaccord.
Bloodlust peut devenir un jeu très intéressant et même « intellectuel » si on se donne la peine de toujours bien jouer ce double rôle et les conflits entre Arme et Porteurs.

Ce que vous ne trouverez pas !

En dehors de l'alliance Arme/Porteur, en quoi *Bloodlust* se démarque-t-il des autres jeux médiéval-fantastique ? Hé bien c'est principalement avec ce que l'on n'y trouve pas. Il n'y a pas de dieux ou de religion. Les Armes ne peuvent y être assimilées sur ce plan-là : on ne les révère pas, il n'y a pas d'église ou de prêtres. Il n'y a pas de magiciens non plus, tous les pouvoirs de ce type provenant des Armes. Enfin, il y a très peu de races « monstrueuses ». La plupart des créatures sont des animaux préhistoriques, et si l'on rencontre de véritables monstres, ils sont toujours uniques, stériles, provenant d'un pouvoir mal contrôlé d'une Arme.

Suggestions

Comme dans tous les jeux, on trouve toujours quelques points de détails qui chagrinent ou méritent, suivant chaque meneur de jeu, des ajustements. Voici deux points de règles que j'ajouterai personnellement à *Bloodlust*.
• Il faudrait ajouter une compétence « Connaissance des pouvoirs », qui aurait une base de 0 % pour toutes les races. En effet, la plupart des pouvoirs donnent une certaine apparence aux Armes (une lame couverte de dessins de crânes luisants qui se déplacent indique le pouvoir Terreur). De plus, en dehors même de l'avantage de savoir ce qui risque de vous tomber sur la tête, tous les pouvoirs offensifs non liés à une attaque (Projection d'acide) ou informatifs (Détection de la vie) nécessitent, pour être lancés en combat, de se mettre en position défensive (Esquive ou Parade). L'avantage tactique que peut en tirer un personnage est donc important et, de plus, en plein accord avec la tradition guerrière de ce monde. Un pouvoir secondaire correspondant à cette compétence peut aussi être rajouté à la liste des pouvoirs pour les Armes (au moins dans le cas où le joueur choisit le pouvoir).
• Les Armes de petite taille n'ont quasiment aucune chance de toucher un Porteur, même revêtu d'une faible armure, du fait de la protection accordée par l'Arme magique, et de la non-localisation de l'armure. Pourquoi se battre si le résultat est connu d'avance ? En attendant que Croc propose des règles optionnelles de duels ou de désarmement (sans doute dans le premier supplément à paraître) voici une suggestion : toute attaque critique réussie annule la protection magique de l'Arme de +5, mais ces 5 points sont malgré tout retirés des dégâts. Cela veut dire que l'on peut arriver à toucher son adversaire, même si on ne lui fait pas de dégâts. C'est intéressant pour la plupart des pouvoirs d'attaque magique (mercure, poison, absorption…) qui ne sont utilisables qu'en cas de toucher réussi de l'Arme. Ce qui devient possible ici. Néanmoins, comme une attaque critique donne un effet magique maximal, pour rééquilibrer les forces, et dans ce cas précis, on tirera à nouveau un dé à 10 faces pour connaître les effets, de l'attaque magique.

Pierre Rosenthal
illustration : Reynolds

* Voir « l'excellent » hors-série n° 3 de Casus Belli : *Morceaux choisis.*

INVENTORIUM

Type : jeu de rôle d'heroic fantasy dans un monde barbare
Éditeur : Idéojeux/Siroz productions
Complexité : moyenne
Auteur : Croc (assisté de G.E. Ranne)
Illustrateurs : Varanda, Philippe Mouret, Frazetta (boîte)
Matériel : une boîte cartonnée en couleur, trois livrets noir et blanc : système de jeu et background (80 p.), création des personnages et des Armes (32 p.) et description des pouvoirs et scénario d'introduction (64 p.), une carte de Tanæphis.
Dés nécessaires : 6 et 10 faces
Prix conseillé : 238 F.
À paraître : l'écran, plus un scénario de huit pages.
En février : *Flocons de sang*, extension de 96 pages sous couverture cartonnée, sur les Piorads et les Thunks, avec deux scénarios.
Puis ensuite environ un supplément tous les deux mois.

le scénario d'introduction

Only women bleed

Ce scénario peut être joué seul, ou en rapport avec* Le spectacle continue *qui se déroule aussi à Inaccessability. Vous pouvez lier les deux enquêtes en faisant intervenir en second plan dans l'un des deux les PNJ de l'autre... ce qui rajoutera de la crédibilité à l'ensemble.



L'histoire

Il y a 17 ans, une tribu sekeker captura et pilla une caravane vorozion qui s'éloignait d'Inaccessability. A l'intérieur, en plus des gardes et du chargement de soieries, se trouvait une petite fille de trois ans et sa nourrice. Les soieries furent saisies, les gardes et la nourrice massacrés mais l'enfant enlevée et élevée dans la tribu. Cette petite fille, appelée Yvia Mercius, était la fille d'une importante famille d'Inaccessability, qui avait été promise dès sa naissance à Caius Melentin, le fils d'une autre famille commerçante de Nerolazarevskaya à laquelle les Mercius voulaient s'unir (les fiançailles au berceau organisées par les familles sont courantes chez les peuples dits civilisés : Derigions, Vorozions et Batranobans). Que ce soit par amour parental, ou tout simplement parce qu'ils n'avaient pas d'autre fille et qu'ils ne voulaient pas renoncer à la précieuse alliance, les Mercius firent ardemment rechercher Yvia et ne dirent pas un mot de l'enlèvement à la famille Melentin. Mais la tribu était partie chasser vers d'autres territoires... Et ce n'est que seize ans plus tard qu'Yvia fut retrouvée, un peu par hasard, parmi les prisonnières sekekers d'un raid vorozion. Reconnue grâce à sa tache de naissance en forme d'étoile sur le cou, Yvia fut rendue manu militari à sa famille.

Le cauchemar commençait pour la jeune fille. Méprisée et crainte par ses parents qui la trouvent monstrueuse (Yvia a les cheveux courts et a subi l'ablation rituelle des seins), étouffée par sa nouvelle vie de recluse et son statut « d'inférieure » en tant que femme et en tant que non mariée, Yvia serait déjà assez à plaindre... si elle n'avait en plus été séparée de son arme. Porteuse à l'âge de quinze ans, Yvia avait atteint une entente presque parfaite avec DeathKiss, sa hache. Tombée dans le coma (sans séquelles) pendant le combat, Yvia n'a pas vu son arme emportée par un vorozion anonyme... Yvia la croit donc disparue pour toujours.

Les parents de la jeune fille ont caché l'état d'Yvia à son fiancé. Si celui-ci « savait », le mariage serait bien évidemment hors de question. Quel homme sain d'esprit voudrait épouser une femme à la beauté et à la sexualité (selon les canons vorozions) détruites, qui plus est élevée dans on ne sait quelles mœurs perverses... Pourtant il faut, selon les parents Mercius, qu'Yvia l'épouse : au moment du mariage un contrat commercial important doit être signé entre les deux familles. Convenablement habillée et voilée, Yvia devrait faire illusion pendant la cérémonie. Au moment de la nuit de noce, il sera trop tard, le contrat sera signé. Le sort d'Yvia une fois que la « supercherie » sera découverte est totalement indifférent aux Mercius. Il y a pourtant de grandes chances que la famille Melentin la fasse disparaître discrètement pour délivrer leur fils d'une telle union... Mais, selon l'expression consacrée, ce n'est qu'un détail.

Les partis en présence

La famille Mercius

Elle est composée de Valentin et d'Elua, les parents d'Yvia. Ce sont de très riches commerçants en tissus, qui habitent une grande maison dans le quartier riche de la ville. Ils ont en temps normal huit serviteurs, dont quatre gardes du corps. Le seul serviteur au courant de l'histoire est Laius Fil, le secrétaire, qui a aidé ses patrons à organiser la supercherie.

La famille Melentin

Seuls deux membres de cette puissante famille nous intéressent : Caius Melentin, le fiancé d'Yvia, un jeune homme libertin qui est heureux de faire ce qu'il croit être une alliance profitable, et son oncle, Thesis Melentin, arrivé il y a peu à Inaccessability pour affaires. Thesis est un bon commerçant et un homme droit et aguerri. Précédant l'arrivée de son neveu de quelques jours, il a décidé de rendre visite à la famille de la pure fiancée afin d'avoir une petite conversation avec la jeune fille, par curiosité, pour se rendre compte du genre d'épouse qu'elle fera pour son neveu.

DeathKiss et les sekekers

Comme nous l'avons dit, DeathKiss et Yvia formaient un couple harmonieux et d'une grande efficacité. Au cours des quelques années passées dans ses mains, DeathKiss s'était prise d'une violente passion pour la jeune fille et espérait un jour atteindre avec elle le stade de la fusion. Yvia n'étant pas morte, DeathKiss, dans les mains d'un porteur vorozion qui n'est bien entendu pas au courant des intentions de son arme, compte bien la retrouver, se débarrasser de son porteur actuel et renouer sa relation avec la jeune humaine. Elle est aidée en cela par une jeune sekeker chrysalide d'origine gadhar, Lara, elle aussi porteuse d'arme. Lara et Yvia étaient amies, DeathKiss et Pain, l'arme de Lara, s'entendaient bien, et Lara est venue à Inaccessability à la recherche d'Yvia. Grande, noire, belle et

sensuelle, toujours habillée de couleurs vives, la chrysalide ne passe pas inaperçue dans l'ambiance finalement assez provinciale de la ville. Elle y a retrouvé DeathKiss et son nouveau porteur.

Les personnages

Ils sont engagés à la Guilde ou dans une taverne par Valentin Mercius, pour la très coquette somme de 500 rams par porteur, pour assurer la protection d'Yvia jusqu'à son mariage. Valentin a trois raisons pour engager les personnages : la première est qu'il craint de ne pas venir à bout de sa fille, qui a déjà tenté de s'échapper. Il racontera qu'Yvia, pour laquelle il a une tendre affection, va se marier le surlendemain... et qu'elle a conçu une haine puérile pour son fiancé. Il désire donc que les personnages la surveillent pour éviter une bêtise. Du moins, surveillent sa chambre, car il n'a pas l'intention de leur montrer Yvia. La deuxième raison est que Valentin pense que des gens en veulent à sa fille : il a en effet remarqué un va-et-vient suspect sous les fenêtres de sa maison (il s'agit de Lara et du porteur de DeathKiss qui ont repéré les lieux). La troisième raison, il ne leur en parlera qu'une fois chez lui, en privé. Les personnages acceptent-ils ?

DeathKiss

A la porte de la maison des Mercius, le groupe est attaqué par Lara, qui agit sans se cacher, sans raison apparente... et essaie de tuer le plus de personnages possible et de faire un maximum de bruit de manière à ce que les deux gardes restant dans la maison sortent, appelés par un Valentin totalement paniqué. Il s'agit d'une première tentative pour délivrer Yvia. Lara sert de diversion, pendant que DeathKiss et son porteur sont en train de passer par le jardin puis par la porte de derrière pour s'introduire dans la maison. Lara ne touchera pas à un cheveu de Valentin (au cas où Yvia aurait de l'affection pour son père), puis, si elle survit, s'enfuira au bout de quelques rounds. Si Lara meurt, l'arme resurgira une dizaine d'heures plus tard avec un nouveau porteur et les mêmes intentions d'aider DeathKiss (le même raisonnement est valable pour DeathKiss, si son ou ses porteurs se font tuer). La tentative échoue malheureusement, Yvia encadrée par deux gardes et sa mère étant absente, partie prendre des mesures pour sa robe de mariée. Les personnages trouveront la porte de la chambre d'Yvia (deuxième étage, sans fenêtre) brisée à coups de hache. Personne n'a rien vu... Yvia et sa mère rentreront à la faveur de la nuit, et Yvia – voilée et groggy (sa mère lui ayant fait avaler des épices calmantes) – sera enfermée dans la cave.
Valentin demandera évidemment aux personnages de redoubler d'attention pour « protéger » Yvia, puis en viendra à ce qu'il voulait vraiment leur dire : il double la somme proposée pour qu'ils assassinent, dans la plus grande discrétion, un certain Thesis Melentin, qui loge à l'auberge du Tigre aux Dents blanches. Il faut que cela ait l'air ou d'un accident ou d'un meurtre commis par des rôdeurs.
Valentin n'acceptera de répondre à aucune question, que ce soit à propos de sa fille ou de Thesis. C'est un homme de nature assez faible, et même s'il s'est décidé, avec le conseil de son secrétaire et de sa femme, à monter toute cette histoire, il ne dort plus depuis des semaines... Il bafouillera et s'énervera contre les porteurs s'ils lui posent trop de questions.
La suite du scénario dépend des réactions des personnages à cette aura de mystère qui plane autour de ce « contrat ». Ils peuvent (ce serait étonnant) se conduire comme de grands professionnels en évitant toutes questions et en faisant au doigt et à l'œil ce pour quoi ils ont été engagés, ou ils peuvent décider de mener leur propre enquête pour en apprendre plus, de crainte de tomber dans un piège... Les renseignements sont relativement faciles à obtenir, auprès des serviteurs ou d'Yvia elle-même, s'ils parviennent à lui parler. Une fois qu'ils auront une idée de la situation, ils pourront décider ou de continuer leur travail « honnêtement », ou de s'allier à l'un des autres partis : pour simplifier, celui de Thesis ou celui d'Yvia... que ce soit par sympathie envers l'un des deux, ou, ce qui est plus réaliste, en échange d'une plus grosse somme d'argent ou de la promesse du pillage, par exemple, de la maison des Mercius. Il est en effet possible, vu le « look » voyant de DeathKiss et de Pain, de les retrouver dans une taverne, pour les combattre ou leur parler.

Voici cependant quelques points de repère (en supposant que les personnages restent du côté des Mercius).

Premier soir

Attaque de Lara et tentative d'enlèvement ratée.

Deuxième jour

A midi, s'il est toujours vivant, Thesis viendra rendre visite aux Mercius. Ceux-ci l'éconduiront de manière très maladroite, et, paniqués, ordonneront aux personnages de le tuer tout de suite, avant qu'il ne puisse envoyer un message.
Pendant toute la journée, dans les salons de la maison, des serviteurs mettront en place les derniers préparatifs du mariage. A 6 heures du soir, Yvia habillée (ou plutôt déshabillée) en sekeker assommera la femme venue lui porter son dîner, sortira de la cave et traversera, si les personnages ne l'arrêtent pas, les pièces pleines de serviteurs terrorisés par cette apparition, pour ensuite tenter de s'enfuir. Si les personnages sont vraiment trop mauvais et ne la rattrapent pas, le MJ, bon prince, peut la faire ramener par la garde. Il faudra se débrouiller pour faire taire tout ce monde-là... En payant.
Au soir, arrivée triomphale de Caius Melentin et de sa suite. Caius voudra loger chez ses futurs beaux-parents... et voir sa fiancée.
Dans la journée il est possible que Pain et DeathKiss décident de se débarrasser de ces gardes du corps encombrants que sont les personnages... Selon les actions de ceux-ci, faites une ou plusieurs attaques.
Dans la nuit, où que dorme Caius, DeathKiss essaiera de s'introduire dans sa chambre. Elle réveillera le jeune homme et obligera son porteur à la donner à Caius éberlué. Une fois Caius le nouveau porteur, DeathKiss l'obligera à tuer l'ancien... Caius, qui ne croit pas à l'aubaine, décidera de garder le secret jusqu'au mariage, pour faire une surprise à sa fiancée.

CASTING

DeathKiss

Type d'arme : hache à deux mains (prix 20 points, initiative -5, dommages I, AB + 15 %)
Désirs : Prestige +2, Richesse -1, Sexe +2, Violence +2, Réputation +1.
Coût : 185
Contrôle : - 130 %
Pouvoirs : Artisanat piorad (20), Astronomie (20), Attaque brutale multiple (35), Augmentation temporaire : Force (10), Bio-mécanique : Bouche (5), Composition : Pierre d'Œphis (50), Décrépitude (35), Disparition (15), Téléportation de combat (25).

Porteur de DeathKiss

(Mise à part Yvia). Porteur vorozion (livret 1, page 31) ; équipement : cotte de mailles, cheval.

Pain

Type d'arme : épée bâtarde (prix 15 points, initiative -2, dommages H, AN + 5 %).
Désirs : Prestige +1, Richesse -2, Sexe -1, Violence +2, Réputation +2.
Coût : 185
Contrôle : - 130 %
Pouvoirs : Artisanat gadhar (20), Attaque normale incontrôlée (50), Compétence de combat : Attaque rapide (20), Composition : Mercure (30), Protection accrue (primaire) (50).

Lara

Sekeker chrysalide, porteuse de Pain (livret 1, page 30 ; livret 2, page 13) ; équipement : cuir, épée courte, cheval.

Yvia

Sekeker normale (livret 1, page 30) ; équipement : robes et voiles variés.

Thesis Melentin

Vorozion vétéran (livret 1, page 30) ; équipement : épée longue, cotte de mailles.

Troisième jour

Le matin du mariage. Pain, quel que soit son porteur, tentera de s'introduire parmi les invités pour soutenir DeathKiss au moment critique. Yvia sera droguée par des épices calmantes, portera une robe épaisse et un voile (pour cacher ses cheveux courts). Caius arrivera radieux (utilisant le pouvoir Disparition de l'arme pour faire sa surprise), épousera Yvia, signera le contrat... et fera apparaître DeathKiss aux yeux des invités éberlués. Yvia, sortant de l'emprise des épices, se précipitera vers l'arme, qui, à la surprise de tous se retournera alors contre le pauvre Caius et le tuera... Yvia devrait normalement ramasser l'arme.
Selon les décisions qu'auront prises les personnages, Yvia et DeathKiss enfin réunies se retourneront ou non contre eux.

scénario
G.E. Ranne
illustration
Didier Guiserix



TORG

Torg est un jeu relativement récent, mais il peut s'enorgueillir déjà d'une gamme très riche. En moins de deux ans, il est paru presque trente suppléments ou scénarios, et d'après ce que nous annonce West End Games, le rythme ne va pas faiblir! Il est donc urgent d'en faire l'inventaire.

De par son genre «multi-univers», des livres de référence s'avéraient rapidement nécessaires pour donner toute sa dimension à Torg. Difficile pour un maître de jeu de concevoir complètement six univers complets et cohérents avant même de pouvoir faire jouer ses aventures! Il est aujourd'hui comblé.

Mais rappelons d'abord le thème du jeu. Notre bonne vieille Terre est envahie au début des années 90 par six «Seigneurs» et leurs cohortes, provenant d'autres cosms, d'autres dimensions. Ils ont transformé des régions entières de notre planète en «quelque chose d'autre». Ces royaumes (zones conquises par les envahisseurs) deviennent véritablement de nouvelles dimensions, où la nature même de la réalité a changé.

L'univers de Torg n'est pas figé mais évolue selon le *feed-back* des joueurs, leurs suggestions et leurs remarques. La conception et la parution de nouveaux suppléments ont été influencées en partie par les résultats des campagnes de maîtres de jeu du monde entier.

Les guides



Chacun des six royaumes envahisseurs a un guide qui lui est exclusivement consacré. Ils suivent à peu près tous la même structure: présentation du Seigneur qui gouverne le cosm, évocation du cosm (plus ou moins complète selon les guides), description détaillée du royaume sur Terre, définition de la réalité propre et de ses particularités, nouvelles règles de jeu, miracles, sortilèges, peuples, créatures, équipement, et de temps en temps quelques idées de scénarios. Chaque guide présente aussi de nouveaux personnages typiques du royaume concerné.

Le délai de parution entre ces guides et la boîte de base a permis aux auteurs de revoir certaines règles, de tenir compte des remarques des joueurs, et d'en présenter ainsi une version plus approfondie et plus équilibrée dans les guides.

• **Aysle**: le royaume médiéval-fantastique, implanté dans les Iles britanniques et la Scandinavie. Le cosm d'Aysle est fort bien développé, ce qui permet d'y concevoir des aventures (alors que cela est très difficile dans les autres guides). Le morceau de choix est consacré à la magie et à la conception des sortilèges, avec un système permettant même d'improviser un sort totalement nouveau en pleine action. Aysle est un royaume spécial, sans Seigneur à proprement parler, divisé entre les forces de la Lumière, dirigées par dame Pella Ardinay (qui aident les Terriens) et celles des Ténèbres, commandées par Uthorion qui occupe le corps d'un chef viking. L'Obscurificateur cherche un maître...

• **La Cyberpapauté**: une théocratie dictatoriale dans une ambiance cyberpunk, en France. Le guide consacre la majeure partie de ses pages à la description du royaume et du matériel cybernétique (plus de cents implants réellement différents!) ou de haute technologie. C'est le royaume le plus sombre, le plus désespéré et le plus évolué techniquement. La dictature de l'Église est terrible, même si les prêtres ne contrôlent pas encore totalement le Réseau divin, une réalité virtuelle informatique où tout, ou presque, est possible (ce qui rend possible l'utilisation de ce guide pour les autres jeux à thème cyberpunk, en présentant une nouvelle matrice, bien différente des autres). Il existe une dimension très particulière dans la Cyberpapauté, et qui ne correspond pas à l'ambiance cyberpunk classique: la présence de la Résistance française, qui tente de rééditer ses exploits de la Seconde Guerre mondiale.

• **L'Empire du Nil**: la réalité du monde des *pulps* (années 30) dans une Afrique du Nord où règne le Pharaon Moebius, un savant fou qui a remis à l'honneur l'antique religion égyptienne. Les gros morceaux sont, cette fois, la description des superpouvoirs, les règles de conception des gadgets et la magie égyptienne (astrologie et mathématiques). Ce royaume est propice aux aventures les plus extravagantes, comme celles d'Indiana Jones. Il mêle habilement l'ambiance nostalgique des années 30 (prohibition, gangsters, night-clubs luxueux, espionnes de charme, etc.), les délires des super-héros des *comics* américains, plus une touche d'exotisme égyptien (mais qu'est-ce que j'ai fait au bon Râ pour mériter ça?).

• **Le Japon technologique**: le Japon et l'Asie du sud-est sont soumis à la réalité du Seigneur Kanawa, quintessence de l'homme d'affaires sans scrupules. Les nouvelles règles permettent de gérer les guerres financières feutrées mais sanglantes entre sociétés et corporations, mais aussi de créer des styles d'arts martiaux originaux en combinant diverses disciplines (Shao-Lin, Tai-Chi, Jujutsu, etc.). Le système de règle donne même les épreuves qui permettent d'accéder aux pouvoirs mentaux mystérieux qui accompagnent la vraie maîtrise des arts martiaux. La mentalité orientale qui cherche à discipliner l'esprit comme le corps est très bien rendu. Mais ce royaume est peut-être le plus effrayant de tous, car la société mercantile et impitoyable qu'il décrit ressemble presque trop à la nôtre.

• **Orrorsh**: un royaume très «cthulhien» dans une ambiance victorienne, implanté en Indonésie. L'occultisme et les monstres horrifiques s'y taillent la part du lion. Les Chevaliers des Tempêtes peuvent désormais utiliser le spiritisme pour obtenir des informations (bien que les esprits soient loin d'être fiables!) ainsi que les disciplines des yogi hindous. Les règles sur les lycanthropes ont été révisées, et permettent maintenant de créer des créatures-garous très diverses (et heureusement pour le maître de jeu, moins invincibles). Le guide présente aussi des règles sur la peur et ses effets techniques dans le jeu, ce qui est essentiel pour l'ambiance d'Orrorsh.

• **La Terre vivante**: un royaume préhistorique où la religion de la vie est très importante, et qui est habité par des hommes-lézards intelligents (en plus d'un grand nombre de pseudo-dinosaures monstrueux). C'est le seul royaume morcelé en trois régions distinctes: une sur la côte ouest des États-Unis, une sur la côte est et la troisième au Canada, dans le Grand Nord. L'accent est mis sur la faune et la flore étranges de ce royaume. Les préoccupations des Chevaliers des Tempêtes se concentrent très rapidement sur la survie... La Terre vivante est le cadre idéal pour des aventures de style «monde perdu». Le guide évoque aussi largement la vie dans les États-Unis occupés, où une nouvelle agence gouvernementale, le Conseil de Delphes, semble avoir saisi les rênes du pouvoir. Ses méthodes feraient pâlir la CIA et le KGB réunis!

Les suppléments

Ces suppléments viennent compléter les royaumes existants, décrivent de nouvelles dimensions (la guerre des Réalités évolue et de nouveaux envahisseurs arrivent!) ou offrent des «catalogues» pour maîtres de jeu pressés.

• **Le Réseau divin**: la réalité virtuelle de la matrice, univers «informatique» religieux de la Cyberpa-

pauté. Règles, description détaillée et aventures. Indispensable pour donner sa réelle dimension à la Cyberpapauté, ce supplément a été directement intégré au guide dans la version française. Il peut être utilisé pour d'autres jeux cyberpunk avec un minimum d'adaptation technique.

• **The Land Below** : un réseau interminable de tunnels et de cavernes qui se trouve sous la surface de la Terre. Un monde complètement fou, peut-être difficile à intégrer dans la guerre des Réalités, mais diablement intéressant. Moebius y a déjà mis les pieds, ainsi qu'un certain nombre de créatures d'Aysle.

• **The Space Gods** : de nouveaux envahisseurs au très haut niveau technologique débarquent en Amérique du Sud. Leurs intentions ne sont pas très claires (amis ou ennemis ?) mais ils disposent du voyage spatial, de pouvoirs psioniques, et ne semblent pas aimer les Seigneurs.

• **Le Grimoire pratique de Pixaud** : des précisions très utiles sur la conception des sortilèges dans le monde d'Aysle, et un catalogue de plus de 150 sorts nouveaux. Vous y trouverez, entre autres, la description des composantes gestuelles les plus hilarantes qui aient jamais été conçues pour un système de magie.

• **Creatures of Aysle** : un bestiaire des monstruosités qui rôdent sur et sous la surface d'Aysle (illustration, description, etc.). Ce supplément a été en grande partie écrit grâce aux contributions des joueurs.

• **Kanawa Personal Weapons** : un catalogue d'armes légères, compilé par les experts du Japon technologique, allant du pistolet à silex en passant par le luger, jusqu'au fusil laser.

• **Kanawa Heavy Weapons** : la même chose que son petit frère décrit ci-dessus, sauf que vous pourrez faire de plus gros trous avec ces armes lourdes.

Les aventures

Précaution habituelle mais utile : si vous avez l'intention de jouer ces modules, évitez de lire la petite présentation, uniquement destinée à l'usage des maîtres de jeu...

• **La Trilogie des Reliques du Pouvoir** (*La Carte de la Destinée, Le Calice des Possibilités, La Cité éternelle*). Les Chevaliers des Tempêtes recherchent les fragments d'une carte très ancienne qui peut les conduire à une relique non moins ancienne : un calice aux pouvoirs mystérieux... L'aventure débute aux États-Unis, dans la Terre vivante, puis l'action passe en Inde, dans le royaume d'Aysle, et se termine, après diverses péripéties en Europe (dans l'Orient-Express), dans l'Himalaya. Inutile de préciser que les agents de tous les Seigneurs passent leur temps à mettre des bâtons dans les roues aux Chevaliers des Tempêtes. Les actions des personnages conditionneront directement l'arrivée ou non des Space Gods sur la Terre, qui font l'objet d'un supplément spécial (voir ci-dessus).

• **Cassandra Files**. Les « Dossiers Cassandre » ont été volés dans les archives du Conseil de Delphes et présentent trente-deux rapports sur des événements étranges et bizarres se déroulant sur toute la planète, durant la guerre des Réalités. Ce sont d'excellentes ébauches de scénarios, qu'il faut un peu retravailler pour leur donner une plus grande consistance.

• **Queenswrath**. Sur le même principe que *Cassandra Files*, ce livret présente vingt mini-aventures, se déroulant exclusivement dans le royaume d'Aysle.

• **Full Moon Draw**. Six aventures se déroulant chacune dans un royaume. Cette fois, les scénarios sont complètement développés (divisés en actes et en scènes). Ils peuvent être intégrés facilement à une campagne, et même, avec un peu de travail, reliés entre eux.

• **The High Lord of Earth**. La Terre possède son propre Obscurificateur ! Et l'individu qui tente de s'en emparer pour devenir notre Seigneur n'est pas vraiment recommandable. Qui voudrait d'un tueur psychopathe comme maître ? L'action se déroule en Amérique centrale et prend véritablement une dimension héroïque. Un des meilleurs scénarios écrits jusqu'à ce jour pour Torg. Attention, son dénouement peut influencer de façon définitive votre campagne !

• **Operation Hard Sell**. Le Japon technologique entre en scène et les Chevaliers devront affronter cette fois des Spartiates (les agents du Conseil de Delphes) et des Yakuza. Le scénario se déroule en Californie, qui vient d'être libérée de la Terre vivante (la guerre évolue...).

• **Crucible of Pain**. A moitié nouvelle, à moitié aventure. Les Chevaliers des Tempêtes combattent dans les six royaumes (enfin, ce n'est pas si sûr que cela) pour sauver une jeune fille de la Terre pure des expériences d'un savant fou sadique.

• **Cylent Scream**. Une nouvelle fois, une aventure dans chacun des six royaumes.

Les Chroniques de Torg

Ce mini-journal constitue le lien entre les auteurs et les joueurs. Il offre des idées d'aventures, de nouvelles règles, un courrier des joueurs pour répondre aux questions sur les points de règles, etc. Il présente aussi des avant-premières sur les textes qui ne sont pas encore parus et la remise à jour des invasions (résultats de toutes les campagnes des joueurs, décisions des auteurs, le tout géré par ordinateur).
Les *Chroniques de Torg* sont jointes aux différents suppléments de Torg parus en français. Elles seront aussi disponibles séparément quand un certain nombre de numéros pourront être regroupés en un « lot ». Il est possible de se les procurer au numéro, en anglais, par abonnement auprès de West End Games.

Les romans

Les trois romans (*Les Chevaliers des Tempêtes, Le Royaume ténébreux* et *Le Rêve cauchemardesque*) décrivent les premiers mois de l'invasion de la Terre, et sont un véritable prologue au jeu. C'est pour cette raison qu'ils sont souvent cités dans les règles. Le scénario de la boîte de base reprend même la situation au point où elle s'est arrêtée à la fin du troisième tome.
Les renseignements qu'ils apportent sont quasiment indispensables pour le maître de jeu. Agréables à lire, ils permettent de saisir la personnalité des Seigneurs et de comprendre comment s'est déroulée l'invasion. Ou plutôt, les invasions. Il est à remarquer que certains types de personnages présentés dans la boîte de base décrivent les héros des romans. Avec un peu de courage, vous pouvez transformer cette histoire en scénario et faire vivre ces événements extraordinaires à vos joueurs. Attention, il leur sera impossible de garder leurs personnages (si vous utilisez les héros décrits dans les romans) à la fin de cette aventure, car ils seront vraiment trop puissants !

Anne Vétillard

INVENTORIUM

• En français actuellement (ou dans très peu de temps)
Boite de base, Aysle, La Cyberpapauté, L'Empire du Nil, La Terre vivante, Le Réseau divin (inclus dans le guide de la Cyberpapauté), Le Grimoire pratique de Pixaud, La Carte de la Destinée, Le Calice des Possibilités, La Cité éternelle, Les Chevaliers des Tempêtes, Le Royaume ténébreux, Le Rêve cauchemardesque.

• Dans les starting-blocks pour la traduction
Le Japon technologique, Orrorsh, Cassandra Files, Queenswrath, Full Moon Draw, The High Lord of Earth.

• En anglais pour le moment (bientôt traduits)
The Space Gods, Creatures of Aysle, Kanawa Personal Weapons, Kanawa Heavy Weapons, Operation Hard Sell, Crucible of Pain, Cylent Scream.

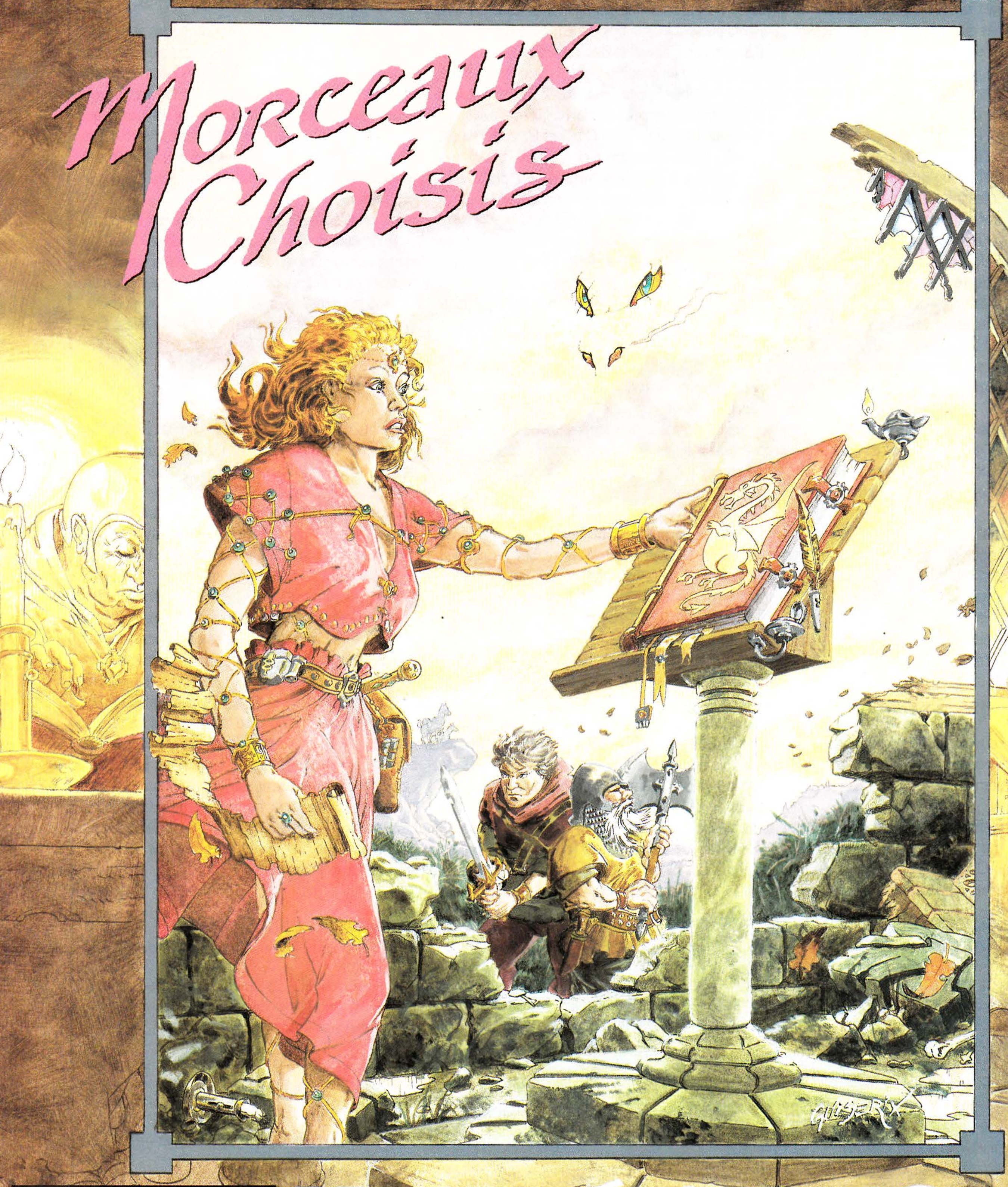
• Le futur proche... et lointain
West End Games a aussi annoncé un certain nombre de projets, dont voici les titres plus ou moins provisoires :

— *The Storm Knights' Guide to the Possibility Wars* : nouvelle création de personnage, caractérisation et background, nouvelles règles (comment franchir un pont abyssal ?), etc.
— *Tharkold Sourcebook* : le guide du cosm qui a manqué son invasion de l'URSS. Les joueurs l'ont tellement réclamé que l'éditeur a fini par céder et a remis à l'honneur ce cosm techno-horrifique (démons, magie et cybertechnologie dans le même panier).
— *Temple of Rec Stelak* : une aventure où un edeinos adorateur de la mort a des vues sur le titre de Seigneur de la Terre vivante. Baruk Kaah est sur son chemin... mais pour combien de temps ?
— *City of Fallen Angels* : aucun détail pour le moment sur ce scénario.
— *Infiniverse Update* : les réponses des joueurs ont profondément affecté le cours de la guerre des Réalités. Ce supplément donne la remise à jour des invasions (nouvelles frontières, défaites et victoires) et des événements.
— *Land Vehicle Book* : a priori, ce supplément devrait détailler différents types de véhicules terrestres.
— *Creatures of Orrorsh* : un nouveau catalogue de sales bêtes.
— *La City Sourcebook* : un supplément décrivant Londres, point inflexible de la Terre pure, niché dans le royaume d'Aysle. Sa population est vraiment cosmopolite !
— *Delphi Council World Book #1* (supplément).
— *Ravagons* (supplément).

De nouveaux romans sont aussi en préparation, ainsi que des bandes dessinées et un jeu sur ordinateur. Un Guide de Paris (qui résiste encore et toujours à l'envahisseur) est en préparation, mais chut, n'en parlons pas trop, les espions du Cyberpape lisent peut-être les pages de Casus Belli...

CASUS BELLI

LE TOUT PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



Hors-série n°3

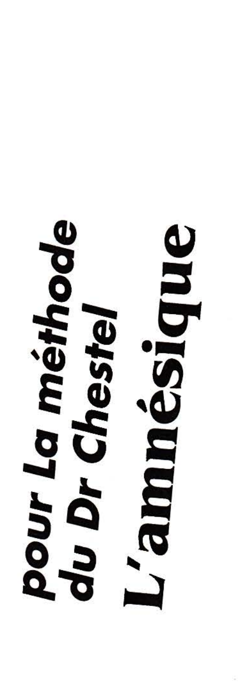
ARTICLES EXTRAITS DES 25 PREMIERS NUMÉROS

En kiosque
&
boutique de jeu
40 F

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 67 à 74.

CB 67

CASUS BELLI aventures



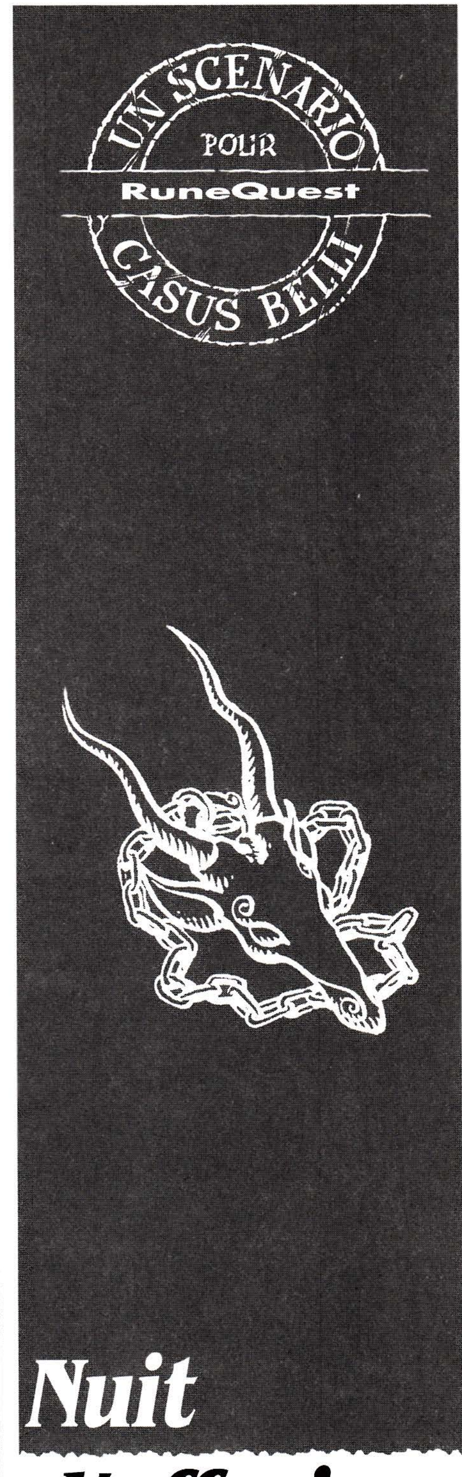


pour RuneQuest
Nuit d'effroi

pour Torg
Seigneur de la jungle !

pour La méthode du Dr Chestel
L'amnésique

pour AD&D
Les traces du Châtiment



Nuit d'effroi

Ce scénario se situe après l'invasion de Prax par les Lunars et fonctionne au mieux avec un groupe d'aventuriers qui ne soit pas hystériquement antilunar. Seul l'essentiel de la situation est donné et beaucoup d'éléments de décor sont laissés à l'imagination du maître de jeu. Une bonne connaissance des suppléments Borderlands, Cults of Terror, Cults of Prax peut être utile.

Morne plaine

Au début du scénario, les personnages sont au service du duc Raus de Rone, un noble lunar émigré « de force » dans les fins fonds des plaines de Prax pour d'obscures raisons politiques. Il emploie des mercenaires venus de tous les horizons afin d'assurer la sécurité de son vaste et sauvage domaine. Cela fait deux ans qu'il est arrivé et, à force de travail et d'abnégation, il a réussi à transformer un coin aride et peu accueillant des bords de la rivière des Berceaux en une exploitation agricole viable, prête à accueillir des colons lunars.
La saison des Tempêtes bat son plein et le terrible vent du Taureau Tempête soulève des tourbillons de sable dévastateurs, incitant hommes et bêtes à rester à l'abri. Tous les habitants du domaine se sont repliés dans le castel du duc, et pas seulement par crainte des tempêtes de sable ; un danger bien plus grave menace : une bande de Broos particulièrement puissante rôde dans les environs. La situation est tellement inquiétante que le duc a fait appel à la garnison de Pavis pour régler le problème.

Sœur Anne, ne vois-tu point...

Un soir, en pleine tempête, alors que les personnages sont de garde à la porte du castel, une imposante troupe de Lunars arrive au domaine. Il s'agit d'une escouade de 25 lanciers Antilopes menée par Dalamides, seigneur runique de Yanafal Tarnis et Reskil, prêtre runique des Sept Mères.
La troupe est chaudement accueillie par le duc. Un grand dîner est servi en l'honneur des fiers guerriers de la Déesse rouge, auquel seuls les intimes sont conviés. Durant la nuit, les personnages pourront converser avec les lanciers, qui logent près de leurs bêtes. Ils sont hautains, surtout vis-à-vis de vulgaires mercenaires, mais ils n'hésitent pas à dire qu'ils sont là sur l'ordre exprès de Sor-Eel, gouverneur de Pavis, pour régler le problème des Broos.
Au matin, la petite troupe se met en route, après avoir chargé des provisions.
Les deux semaines suivantes baigneront dans la monotonie la plus crasse, seulement entrecoupée par des tempêtes et des crises d'angoisse provoquées par les fausses alertes.

Sœur Anne, ne vois-tu toujours point...

Un matin, les personnages, encore une fois en faction à la porte, voient arriver, affalé sur une antilope, un des lanciers, exténué. Il parle lentement, semble épuisé et très choqué. Le duc de Rone le fait immédiatement conduire au donjon, où les meilleures attentions lui sont portées. Sitôt dans un lit, il sombre dans un profond sommeil dont il ne sort que le lendemain. Dès son réveil le duc l'interroge, seul à seul, sur ce qu'il s'est passé, puis convoque les personnages. Il leur fait un résumé de ce que Sidus, le rescapé, lui a raconté.
Les lanciers lunars ont pourchassé les Broos dans tout le pays des Vautours, avant de réussir à les acculer dans une vieille tour de pierre, dite la tour du Vampire, au sud du domaine. Là, un terrible combat a eu lieu. Après douze heures de « Stalingrad à petite échelle », seuls Sidus, Dalamides et Reskil étaient encore en vie, réfugiés dans les sous-sols de la tour. Vague après vague, utilisant toute leur magie runique, ils ont repoussé les Broos, qui n'étaient plus qu'une demi-douzaine, blessés et sans chef. Lors du combat final, les créatures chaotiques ont été définitivement repoussées, mais les deux officiers ont succombé. Sidus a pu s'en sortir et regagner le domaine.
Le duc veut donc que les personnages aillent immédiatement à la tour pour enterrer les cadavres, brûler les Broos et vérifier que tout est rentré dans l'ordre.

La tour prend garde

La vieille tour de pierre se situe à une journée de chevauchée au sud du domaine. Elle tire son nom du fait que jadis elle fut habitée par un Vampire. Mais tout cela est bien sûr du passé, et seuls les brigands, Broos et autres hors-la-loi l'utilisent épisodiquement comme refuge et l'ont sérieusement dégradée au fil des ans. C'est une simple tour de 4 mètres de diamètre, constituée de trois étages d'une seule pièce chacun, et une vaste crypte. Les alentours de l'édifice et toutes ses salles sont jonchés de cadavres, Lunars et Broos emmêlés. Tout ce beau monde s'est manifestement entre-déchiré dans un corps à corps sordide et cruel. Le maître de jeu devra laisser libre cours à son imagination pour décrire l'enfer qu'est la tour.
Seule la crypte comporte des éléments intéressants pour le scénario. On y accède exclusivement par un trou carré situé au rez-de-chaussée. Elle abrite 10 cercueils fracassés dont un seul possède encore des inscriptions lisibles : Phéric 1450-1580. Ils contiennent des ossements, sauf celui dont on peut lire le nom. Au milieu de la pièce, juste sous la trappe d'accès, se dresse une superbe statue en pied d'un Vampire, enveloppé d'une grande cape. Un examen de la statue permet de voir que du sang frais (moins de deux jours) la macule à son sommet.
Deux cadavres gisent dans la crypte. Celui de Reskil est lardé de blessures graves, son visage est figé dans une expression de terreur et certains de ses membres portent des traces de gelures. Dalamides a la tête sectionnée et un jet de Premier soins à -50 permet de remarquer qu'il n'avait étrangement plus beaucoup de sang lorsque la décapitation a eu lieu.
Si les personnages ne prennent pas de précautions pour fouiller la tour et les cadavres, ils risquent de contracter des maladies graves. Utilisez cette menace pour éviter qu'ils ne fouinent trop (et donc ne trouvent trop de renseignements) mais pas pour les tuer.
De retour au fort, le duc leur demandera un rapport circonstancié. Les quelques bizarreries mentionnées ne le dérangeront pas et il sera extrêmement soulagé de savoir les Broos hors d'état de nuire, même à ce prix.
Un dîner est servi le soir du retour des personnages, afin de fêter la « victoire ». Jezra, la superbe fille du duc, n'a d'yeux que pour Sidus, qui bien que encore mal en point, n'en paraît pas moins fort charismatique et sûr de lui. Le duc clôt la soirée par un long et beau discours sur la Déesse rouge, l'Armée impériale, la supériorité lunar, etc.
Le lendemain, le duc de Rone demande aux personnages d'accompagner sa fille à Pavis la ma-

Au début
les joueurs auront
peut-être l'impression
d'être écartés de l'action,
mais celle-ci
les rattrapera, et vite !

gnifique, et là-bas de veiller à sa sécurité. « Elle doit désormais vivre au sein de la civilisation et dans la haute société lunar. L'heure est venue qu'elle trouve un mari, à moins que ce ne soit déjà fait » lâche-t-il presque pour lui-même.
Le voyage s'effectue en bateau ; les personnages sont seuls avec Jezra et Sidus qui retourne à Pavis pour faire son rapport et regagner sa garnison. Ce dernier est toujours en mauvais état, il a du mal à tenir debout, son teint est d'une pâleur mortelle, ses yeux sont rougis par le soleil et il ne mange que difficilement. Tout cela ne l'empêche pas de passer tout son temps avec Jezra, qui s'est instituée son infirmière particulière.

La véritable histoire

Evidemment, il y a embrouille sous roche. Phéric était un puissant Vampire, disciple du grand Délecti lui-même. Chassé des marais des Hautes Terres par son maître, il fut contraint de s'installer dans un endroit calme et retiré. Malheureusement, pour vivre, ou plutôt survivre, il dut se nourrir de sang humain et les nomades de la région commencèrent à avoir des soupçons. De nombreux Taureaux Tempêtes vinrent combattre la créature du chaos mais furent vaincus. Finalement une Épée d'Humakt eut vent de cette rumeur et vint vérifier par elle-même. Elle tua Phéric, massacra tous ses Zombis, ravagea sa tour de haut en bas et repartit, l'âme sereine et le sourire aux lèvres. Mais Phéric n'était pas tout à fait mort (ni tout à fait vivant non plus) et il lui restait un serviteur en vie, une Gargouille. Il mit au point un rituel compliqué au cours duquel, aidé par la Gargouille, il pétrifia son corps inguérissable et s'y réfugia, comptant survivre dans cette enveloppe mourante mais en stase, jusqu'à la fin des temps. Quand Dalamides, Reskil et Sidus se réfugièrent dans la tour, ce dernier tomba par inadvertance par la trappe et se blessa sur la statue du Vampire Phéric. Son sang et son agonie réveillèrent l'être chaotique qui bien que mort n'en était pas moins vivant. Alors que Sidus souffrait horriblement, entouré de ses deux compagnons qui l'avaient rejoint dans la crypte car elle était plus facile à défendre, l'esprit de Phéric lui proposa un marché. Il lui offrit de ne pas mourir, en échange du prêt de son corps. Sidus, croyant sa fin proche, accepta et fut comme on dit arnaqué. Une fois en possession du corps du lunar, Phéric en expulsa l'âme de Sidus qui mourut. Le Vampire hérita donc d'une enveloppe en relativement bon état et accéda à l'Intelligence et aux souvenirs de sa victime. Après avoir sucé le sang de Dalamides histoire de se requinquer un chouia (et lui avoir coupé la tête pour masquer les traces de morsures), il utilisa toute sa magie runique, et notamment ses Ombres, pour tuer Reskil et faire fuir les Broos. Puis tout heureux d'être à nouveau en vie, il rejoignit le domaine et joua le rôle de Sidus.

Pavis la merveilleuse

Le duc possède, comme tous les nobles lunars de la région, une belle résidence dans les quartiers chics de la ville. Cette villa, qu'il a acquise en même temps que son domaine des plaines, est entretenue par quelques domestiques et ne sert que lorsque le duc y vient. Le lendemain de leur arrivée à Pavis, Sidus se rend à son état-major, et grâce à ses exploits et une lettre de recommandation du duc de Rone, il est nommé capitaine sur le champ et se voit offrir une semaine de convalescence. De retour à la villa, il fait part de ces nouvelles à la maisonnée, ce qui transporte Jezra de bonheur. Puis il passe tout le reste de la journée dans la salle de lecture, demandant à rester seul.
Histoire de reprendre contact avec l'actualité et apprendre ce qu'il s'est passé depuis sa retraite forcée, Phéric dévore les livres de la volumineuse bibliothèque des Rone. Il y trouve un ouvrage parlant de lui (cf. Informations). Il apprend en le lisant que la baguette d'Humakt, un puissant artefact antivampire, fut achetée par une puissante famille lunar. Le hasard faisant bien les choses, il s'agit ni plus ni moins des Rone, grands collectionneurs devant Irripi Ontor. Il décide alors de récupérer la baguette qui lui servira à acheter son retour auprès de Délecti. Le soir, il s'éclipse dans les bas quartiers de la ville « pour prendre l'air », il s'en va en fait mettre au point un plan machiavélique et s'acheter les services d'un Croc de Krarsht nommé Argh.

Informations

Si les personnages fouillent la bibliothèque lorsque Sidus n'y est pas, ils pourront trouver avec un jet de Lire le sartarite sans malus ou de Chercher à -75%, un livre intitulé *Vampires et Goules* qui a été lu récemment. Un passage particulier semble avoir retenu toute l'attention du lecteur, à en juger par les marques de doigts.
Le voici dans son intégralité : « Une des meilleures histoires de Vampire est sans aucun doute celle de Phéric le Praxien, qui sévit au siècle dernier sur les bords de la rivière des Berceaux. Après avoir survécu à tous les assauts et razzias organisés par les Taureaux Tempêtes, il tomba, comme nombre de ses frères, sous les coups d'une Épée d'Humakt. Cet exemple nous montre une fois de plus que la fureur n'est rien là où le professionnalisme n'est pas et qu'un humakti bien utilisé vaut mieux que cent Taureaux Tempêtes déchaînés. L'action de l'Épée d'Humakt, dont la légende a oublié le nom, semble avoir porté ses fruits, mais l'histoire, et une étude rigoureuse de la question, nous apprend qu'il faut attendre au moins un siècle avant de déclarer un Vampire inopérant (le terme « mort » me semblant fort mal choisi). Une Épée d'Humakt seule peut en effet vaincre un Vampire mais il n'est pas du tout évident que cette victoire soit définitive. Les seuls exemples d'élimination définitives de Vampires sont l'œuvre du grand Jason Lanturlus, qui à l'aide de sa baguette d'Humakt raya de ce monde nombre de ces créatures. »
Le livre est signé de Radius, initié de la Connaissance suprême, Boldhome 1602.
Une petite note à l'encre rouge, écrite en pélorien, fait face au passage sur la baguette, dans la marge. Un jet de Lire le pélorien permet d'en comprendre la teneur :
« Achetée en 1611 à Karse à des Pirates Loups. »



Une sacrée soirée !

Le lendemain de sa nomination, un superbe dîner est organisé à la résidence du duc de Rone en l'honneur du capitaine Sidus, dont toute la ville a entendu vanter les exploits. Les principaux officiers sont là, ainsi que quelques jeunes nobles lunars. Si les personnages sont trop orlanthi, ils sont priés d'aller voir ailleurs si le Taureau Tempête ne fait pas de l'aérophagie.
Vers minuit, Sidus entraîne Jezra, magnifique dans une robe dont la profondeur du pourpre n'a d'égale que celle de son décolleté, sur le balcon où il lui murmure des choses torrides à l'oreille. Ils délaissent ensuite leurs invités et s'en vont dans les appartements de la jeune femme, sous l'œil goguenard et grivois de tous les officiers.
Quinze minutes après leur départ un épouvantable fracas de verre brisé retentit dans toute la villa, en provenance du premier étage. La porte des appartements de Jezra étant bloquée, les personnages (ou les officiers si ceux-ci ne réagissent pas) doivent l'enfoncer pour découvrir le triste spectacle qu'offre le boudoir. Jezra, décapitée, gît sur le sofa, alors que Sidus semble mesurer de toute sa taille la longueur du tapis de Tarsh. Il est inconscient, du sang à la tempe, son cimeterre de parade dans la main, près de la porte-fenêtre où un rhinocéros semble avoir piétiné sauvagement.
Les personnages peuvent tout juste apercevoir sur le toit du bâtiment voisin, l'auberge Soie et Plume, une silhouette détalant telle un elfe ayant un troupeau de Zorak Zoran aux fesses. La poursuivre nécessite trois jets de suite sous la Dextérité x 3, tout échec entraînant, en plus du retard, une chute de 6 mètres dans la rue, heureusement en terre battue (1d6 de dégâts seulement).
Après plusieurs minutes de poursuite sur les toits et dans les ruelles obscures du quartier de la rivière, les personnages trébuchent sur le corps d'un homme, mort. Il est habillé en pêcheur, est armé d'une épée immaculée, et sa gorge tranchée de manière fort professionnelle lui donne l'air de sourire. Sous ses vêtements, il porte un médaillon portant les runes du Taureau Tempête. Seul un examen méticuleux permet de repérer une petite fente sur sa nuque, à l'endroit où une dent de Krarsht l'a frappé. Il s'agit de Typhis, un cave du quartier de la rivière que Argh avait engagé pour « agresser un officier lunar désireux de se faire mousser devant sa belle ». Le crétin avait à l'heure dite pénétré par la fenêtre dans le salon privé de Jezra, mais il trouva celle-ci déjà morte, sucée et décapitée (Phéric avait besoin d'un petit remontant et trouvait amusant de se venger ainsi des Rone qui osaient posséder une terrible arme antivampire). Paniqué, Typhis s'est s'enfui, non sans avoir échangé quelques coups avec Phéric. Le Croc vient de l'éliminer afin qu'il passe pour le meurtrier de Jezra.
De retour à la villa, les personnages sont accueillis par le terrifiant sergent Krank, de la garnison de Pavis, dont la bêtise « donne une idée de l'infini ». N'ayant pas de pistes sous la main, il harcèle les personnages, surtout s'ils sont orlanthi. Si l'un d'eux est Taureau Tempête, il est cordialement mais fermement invité à passer la nuit au poste, l'hypothèse du complot orlanthi-Taureau Tempête ayant été retenu, suite à la découverte du médaillon de l'assassin.
Sidus joue l'effondré et prétexte du choc émotionnel pour ne plus sortir de la bibliothèque, puis de la cave où il profite de sa solitude pour chercher la baguette et fuir le soleil. Il a en effet appris de Jezra que certains objets de la collection des Rone étaient dissimulés dans une cache secrète de la cave.

L'enquête

A l'auberge Soie et Plume, un jet de Baratin permet d'apprendre qu'un pêcheur bouseux est venu la veille au soir pour prendre une chambre. Il était accompagné d'une femme voilée (Argh déguisé) qui est sortie de la chambre deux heures plus tard. Le pêcheur est ressorti par la fenêtre. C'est de là qu'il est parti pour atteindre le balcon de Jezra et rentrer en fracassant la fenêtre.
Dans le quartier de la rivière, un jet de Baratin + quelques lunars délient les langues. Tout le monde est au courant de sa mort et de sa drôle d'escapade nocturne. Si les personnages sont ouvertement orlanthi, ou au moins pas trop prolunars, les habitants leur révèlent que personne ne comprend ce qui a poussé ce pauvre Typhis, qui il est vrai n'était pas plus intelligent qu'un banc de maquereaux, à agir de la sorte. Toute allusion à un engagement Taureau Tempête de sa part ne soulève qu'amusement et étonnement. Son adresse est connue de tous, ainsi que sa fréquentation assidue de la taverne des Pêcheurs.
Minuscule petite pièce sordide située dans le quartier de la rivière, le logement de Typhis ne révèle pas grand-chose d'intéressant. Avec un jet de Chercher, on peut trouver une bourse neuve, contenant pas moins de 50 lunars. Cette somme n'est absolument pas suffisante pour un meurtre, et tout joueur réussissant un jet d'Intelligence x 3 peut s'en rendre compte.

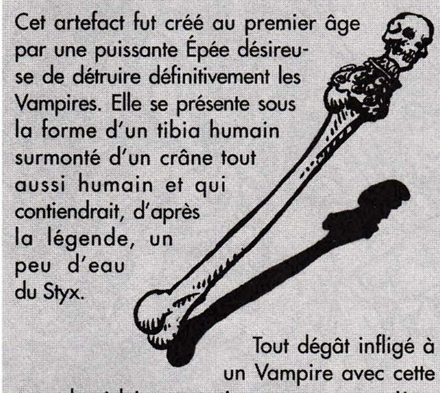
La taverne des Pêcheurs

Dans cette taverne, que le bon goût ne peut que qualifier poliment de rustique, seules les monnaies sonnantes et trébuchantes peuvent délier les langues. Toute personne soupçonnée d'avoir des sympathies pour les Lunars est immédiatement mise sur la touche et considérée comme pestiférée. Les amis de Typhis y sont nombreux et tout à fait prêts à parler de lui. Questionnés sur l'emploi du temps de Typhis, ils sont subitement moins prolixes et disent à mots couverts l'avoir vu la veille discuter avec Kross, un des caïds du gang des Dauphins. A ces mots, ils se tournent anxieusement vers un coin de la taverne où des membres des Dauphins s'abreuvent en jouant les mauvais garçons. Kross est parmi eux, et si les personnages font mine de l'approcher, il s'enfuit à toutes jambes, pendant que ses petits camarades retardent nos héros. Il se rue vers son appartement dont les personnages peuvent facilement apprendre l'adresse.
Le logis de Kross se situe au deuxième étage d'un immeuble vétuste et vermoulu. Dans l'escalier, les personnages sont bousculés par un pêcheur ivre descendant tant bien que mal. Il s'agit de Argh déguisé qui vient de prendre les personnages de vitesse en tuant presque sous leurs yeux le pauvre Kross. Si les personnages font mine de le retenir, il attaque par surprise avec ses sorts runiques et sa morsure et s'enfuit dès que possible.
L'appartement est ouvert (et pour cause) et semble bien moins vétuste que le reste du bâtiment. Kross gît la gorge tranchée, les mains agrippant des roues d'or. Il y a 10 roues, intactes car l'argent n'intéresse pas Argh. La bourse qui les contenait est faite dans un cuir très fin. Un jet de Connaissance des animaux ou de Travail du cuir identifie ce cuir comme étant de la peau d'antilope. C'est la seule chose intéressante à découvrir ici.

L'attraction

Le soir du dernier jour (J+29), Fargale, l'intendant de la résidence des Rone, donne sa soirée à tout le personnel, sans fournir d'explications. Il est en fait hypnotisé par Phéric qui veut avoir les mains libres pour explorer la cave. Les domestiques, trop heureux, s'exécutent sans poser de questions. Les personnages sont eux aussi exemptés de travail, mais rien ne les force à quitter la maison comme le leur demande, sans trop insister, le pauvre Fargale. Questionné sur les raisons de ce congé exception-

La baguette d'Humakt



Cet artefact fut créé au premier âge par une puissante Épée désireuse de détruire définitivement les Vampires. Elle se présente sous la forme d'un tibia humain surmonté d'un crâne tout aussi humain et qui contiendrait, d'après la légende, un peu d'eau du Styx.

Tout dégât infligé à un Vampire avec cette arme le réduit automatiquement en poussière. Elle fut longtemps utilisée par le célèbre Jason Lanturlus, disparu en mer, et fut récupérée par des Pirates Loups des Îles des Trois Pas.

nel, il n'arrive pas à fournir d'explications valables et s'éloigne en grommelant.
Vers 23 heures, la trompe d'alarme retentit dans la ville, et quelques instants après des légionnaires lunars viennent annoncer à la villa que trois des domestiques de la maison ont été agressés. Sidus est dans la cave, seul, et refuse d'en sortir prétextant un mal de vivre. Il ordonne aux personnages de s'y rendre (c'est pour les faire quitter la maison qu'il a décidé le massacre des domestiques !), ou s'ils refusent, utilise son autorité de capitaine pour que les légionnaires les emmènent sur les lieux du drame.

Devant chez Gympi's

Le sergent Krank, qui mène une fois de plus l'enquête, est en train d'examiner les corps des trois domestiques, qui ont été salement charcutés à coups de griffes. Il est enchanté de voir les personnages et les questionne jusqu'à ce qu'ils n'en puissent plus. Malgré le bouclage du quartier, le meurtrier s'est échappé. Une fois les personnages pressurés comme des citrons, le sergent Krank et ses hommes s'en vont, emportant les corps. Si les personnages ont la bonne idée de rester, ils peuvent localiser avec un jet d'Écouter réussi la source d'une respiration sifflante provenant d'une poubelle. Il s'agit d'un clochard pétrifié de peur, que personne n'a remarqué. La scène à laquelle il a assisté l'a terrorisé. Il décrit en ahanant l'attaque de Argh contre les trois domestiques, il a même vu par où Argh est parti, à savoir une petite excavation camouflée à la base d'un mur, à une vingtaine de mètres de là.
Le trou donne dans un couloir cylindrique d'un mètre de diamètre qui n'est que le commencement d'un long réseau de tunnels krarshtites. Libre au maître de jeu de décrire en détail tous ces tunnels, peuplés de Krarshtkids baveux, toujours est-il que les personnages doivent arriver après quelque temps dans une salle sphérique, véritable carrefour de tunnels. Des déguisements divers, dont ceux du pêcheur alcoolique et de la femme voilée y sont entreposés, ainsi qu'un petit arsenal et un autel dédié à la Dévoreuse. Accrochée sur un des poignards de la statue, se trouve une feuille de parchemin sur laquelle on peut lire : « Les domestiques puis les gardes de Rone. 6 pattes. » 6 pattes est un terme krarshtite signifiant que le Croc essaiera six fois de réussir sa mission.

La confrontation

De retour en catastrophe à la villa, les personnages sont confrontés à Argh et Phéric, pas du tout contents d'être dérangés. Si les personnages ont été extrêmement rapides et, par exemple, n'ont pas visité les tunnels, Phéric et Argh seront en train d'ouvrir à la masse la cachette de la baguette et, tout accaparés qu'ils sont par leur tâche, ils risquent fort d'être surpris par les personnages. Dans le cas contraire, ils auront la baguette et chercheront à fuir avec sans combattre.
Le maître de jeu devra mettre en scène ce combat de façon grandiose, car il constitue la fin mais aussi le moment épique de ce scénario.

Épilogue

Si les personnages laissent échapper Phéric, il se réfugie dans les Ruines et cherche à se venger des personnages avant de regagner l'antre de son maître ; cette vengeance pouvant constituer une excellente suite à ce scénario. Dans le cas où ils tueraient Phéric, ils devront particulièrement bien préparer leur témoignage, car l'Empire n'est pas disposé à laisser impuni le meurtre d'un de ses héros. Cela peut constituer un bon moyen de pousser les personnages dans la résistance active antilunar et à les faire fuir dans les Ruines.

scénario
Mathias Twardowski
illustration
Rolland Barthélémy



Le compte à rebours

Un beau tableau valant mieux qu'un long discours, voici une petite chronologie des événements importants. Certains sont incontournables, d'autres peuvent bien sûr être modifiés suite à l'action des personnages.

J	Arrivée des lanciers Antilopes.
J+12	Assaut de la tour, Phéric possède (dans tous les sens du terme) Sidus.
J+15	Retour de Phéric/Sidus.
J+16	Visite de la tour.
J+17	Retour au domaine, fête en l'honneur de Sidus.
J+18	Départ en bateau pour Pavis.
J+25	Arrivée à Pavis.
J+26	Nomination de Sidus. Il contacte Argh. Argh engage Typhis par l'intermédiaire de Kross.
J+27	Fête en l'honneur du capitaine Sidus. Phéric tue Jezra et fait fuir Typhis. Argh tue Typhis.
J+28	Enquête des personnages, Sidus cherche la baguette.
J+29	Renvoi du personnel. Argh tue trois des domestiques et rejoint la villa. Sidus et lui prennent la baguette et s'enfuient.

les Superbes Grands Méchants Que Les Personnages Vont Affronter Dans Une Aventure A Vous Couper Le Souffle (ou en bref, les SGMQLPVADUAAVCLS)

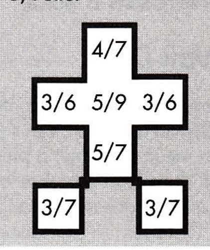
Sidus/Phéric

Officier lunar, prêtre seigneur runique de Vivamort

For 28	Int 18	Mouvement 4
Con 28	Dex 10	PdV 21
Tai 14	Ap 10	PdM 21
Ra : 3		

Armes	Att	Par	Dgt	Ra	PA
Lance	25	22	1d10+1	0	10
Arc Comp	42	12	1d8+1	3/9	7
Cimeterre	97	51	1d8+1+2d6	7	10
Ecu	25	95	3d6	8	12
Poing	95	22	1d3+2d6	8	-
Morsure	80	-	1d6+ drainage		10

Compétences : Grimper 62 %, Chevaucher 77 %, Esquiver 23 %, Sauter 45 %, Premier soins 25 %, Chercher 75 %, Ecouter 51 %, Pister 22 %, Se cacher 97 %, Scruter 98 %, Déplacement silencieux 90 %.
Magie spirituelle : Mur de ténèbres, Protection 2, Finelame 4.
Magie divine (réutilisable) : Invoquer petite Ombre, Bouclier 3, Folie.



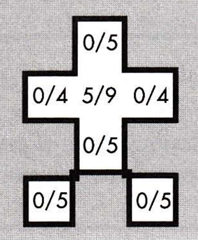
Argh

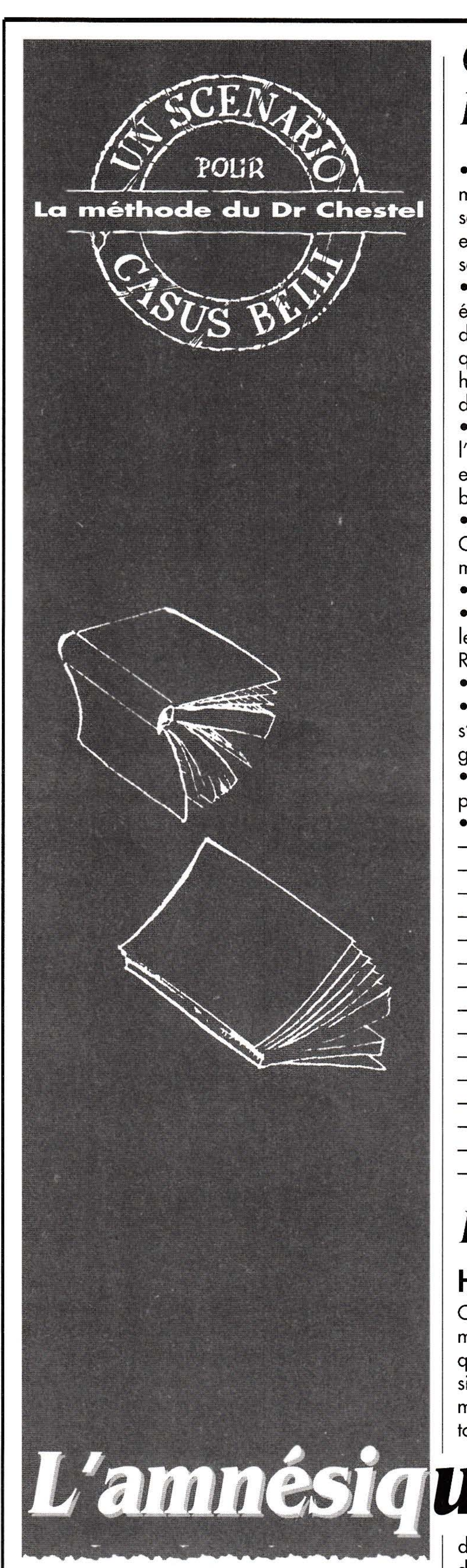
Croc (seigneur runique) de Krarsht

For 13	Int 16	Mouvement 3
Con 15	Dex 21	PdV 14
Tai 13	Ap 12	Pou 15
Ra : 1		

Armes	Att	Par	Dgt	Ra	PA
Dent de Krarsht	98	-	1d4+1d2	1/5/9	-
Griffes	97	-	2d4+1	6	-
Morsure	102	-	2d4	6	-

Compétences : Se déguiser 87 %, Se cacher 101 %, Déplacement silencieux 92 %, Grimper 91 %, Sauter 87 %, Scruter 87 %, Esquiver 78 %.
Magie spirituelle : Silence 5, Mur de ténèbres.
Magie divine (une seule utilisation) : Suer de l'acide, Morsure venimeuse.
Argh est un Croc de Krarsht spécialisé dans le déguisement. C'est un tueur froid et efficace qui combat avec des shurikens spéciaux (dent de Krarsht) et des griffes qu'il fixe sur ses mains avant un combat.





Ce cas est déjà plus évolué et plus difficile à résoudre par rapport aux scénarios de base. En contrepartie, il permet de découvrir les possibilités du jeu.

Cas n° 103 : l'amnésique

• **Problème**. Le Patient souffre d'une perte de mémoire totale concernant son passé. Il ne connaît ni son identité, ni sa nationalité. Par contre, il parle et comprend le français, l'allemand et l'anglais. A son accent, il semble d'origine allemande.
• **Date d'apparition et événements**. Le Patient a été retrouvé errant dans le port du Havre. Il possède pour tout bagage un sac marin contenant quelques affaires de première nécessité. Il était habillé de manière quelconque (jean et chemise de fabrication allemande).
• **Nom, prénom, sexe, âge**. Surnommé Kurt à l'hôpital où il loge actuellement. Sexe masculin, environ 50 ans, des cheveux blonds qui virent au blanc, 1,85 m, 85 kg.
• **Profession, hobbies, anciens emplois**. Inconnu. Goût pour la musique classique, les sciences (chimie, physique et un peu de biologie).
• **Adresse**. Hôpital St-Martin au Havre.
• **Situation familiale** : le père, la mère, le conjoint, les enfants. Position sociale estimée. Souhaitée. Relations : inconnu.
• **Les ami(e)s (nom, nature...)**. Inconnu.
• **Opinions**. Politiques : il n'aime pas ; sociales : s'intéresse vaguement au sort des prisonniers ; religieuses : sans opinion.
• **Loisirs.** Actuellement musique, histoire contemporaine et étude des sciences.
• **Que pensez-vous ?**
– De l'armée et du service national : sans opinion.
– De la police : sans opinion.
– De la justice : sans opinion.
– Des journalistes : sans opinion.
– Des fichiers informatiques : sans opinion.
– Des truands et du banditisme : sans opinion.
– De la violence : sans opinion.
– Des riches : sans opinion.
– Des pauvres : sans opinion.
– Des jeunes : sans opinion.
– Des vieux : sans opinion.
– Des moyens anticambriolages : sans opinion.
– De la science et des scientifiques : sans opinion.
– Du surnaturel : sans opinion.
– De l'horoscope : sans opinion.

Les protagonistes

Helmut Van Daat

C'est le Patient et c'est son vrai nom. Dans son monde il s'en souvient, même s'il n'aime pas qu'on l'emploie, préférant qu'on l'appelle Monsieur. Il y a 5 ans il a tué sa femme, accidentellement, et il essaie d'oublier. Pour cela, il efface toutes les connaissances de la bibliothèque grâce à un procédé chimique qu'il a mis au point lui-même (il est chimiste de profession). Il passe les pages de tous les livres au-dessus d'une marmite bouillonnante dont les vapeurs effacent l'encre d'imprimerie... donc les souvenirs dans la réalité.

Hélène Van Daat

C'est la femme d'Helmut. Elle est morte lors d'une dispute, à 20 h. Ayant glissé, elle s'est fracassée la tête contre un meuble. Helmut a pieusement déposé son corps dans leur chambre conjugale où il reste intact (aucune décomposition). Il lui apporte chaque soir un repas qu'elle laisse intact, et met en marche le piano mécanique. Il y a une fausse note dans la partition qu'il fait jouer soir après soir, et il attend que sa femme se lève pour corriger cette erreur.

Gertrude

Cuisinière dévouée, femme de ménage, elle se tait car elle a peur d'être renvoyée. Ancienne infirmière, elle tentera de soigner quiconque est malade. Elle a travaillé en hôpital durant la guerre et y a acquis un certain savoir-faire, quoiqu'un peu brusque. Un docteur ne serait appelé qu'en toute dernière extrémité, et comme il risquerait d'arriver trop tard, il n'est jamais appelé.

Ernst Van Daat

C'est le fils d'Helmut et d'Hélène. Il croit sa mère encore vivante, mais ne comprend pas pourquoi elle ne veut plus le voir. Il a la manie d'effacer toutes les traces, sur la neige grâce à un hélicoptère télécommandé qui pulvérise de l'eau qui gèle instantanément (cf. Le jardin) et dans la maison à l'aide d'un chiffon. C'est son père qui l'a chargé de cette mission. Il peut être amusant de le jouer suivant un Soigneur, effaçant toutes ses empreintes sur les boutons de porte. Ses seules occupations sont les études et le sport. Il est comme un robot, exécutant toujours ce qu'on lui dit, apprenant par cœur facilement, mais ne faisant preuve d'aucune initiative. Il doit être joué avec une mentalité d'ordinateur. Il répond aux questions qu'on lui pose, mais ne manifeste aucun sentiment.
Ses connaissances sont presque exclusivement scientifiques et mathématiques. Il ignore totalement l'histoire, la géographie et la politique (il n'a jamais entendu parler du mur de Berlin, ni même de la Deuxième Guerre mondiale). Il joue aux échecs mais est perdu dès qu'il est confronté à un coup qui n'est pas dans ses manuels (je n'ai jamais étudié ceci : désolé, je ne peux y répondre).
Les Soigneurs sont engagés comme professeurs (mais il ne faut pas le leur dire au début) pour



Un décor de conte de Noël où l'angoisse et l'incompréhension tiennent lieu de méchante sorcière. Le happy end n'est pas assuré !

éduquer l'enfant. Ils ont carte blanche pour agir, du moment qu'ils ne dérangent pas l'emploi du temps et les travaux (d'effacement) du père. Les matières à enseigner sont de préférence les matières physiques (math, électricité, physique, science naturelle...) plutôt que celles faisant appel à la mémoire (histoire, géographie...).
La maison Van Daat n'abrite que les personnes présentées ci-dessus. A 100 km de là minimum, on peut contacter l'univers normal et les policiers.

Les lieux et l'époque

Ces données ne seront connues que plus tard par les Soigneurs, dans un effort surhumain de mémoire. Actuellement, en Finlande, au début de l'hiver. Etendues plates de neige blanche, aucun relief, pas d'arbres. Le ciel gris et la faible luminosité donne l'impression que terre et ciel se confondent.

Le château

Une construction massive avec un rez-de-chaussée, un étage, sur la gauche une tour de deux étages, couronnée de créneaux entourant un petit chemin de ronde et un grenier minuscule de forme cylindrique coiffée d'ardoises noires. Tous les volets sont fermés ; la maison semble aveugle. Le toit est couvert de neige, mais là où elle tient moins bien, on peut voir dépasser les ardoises sombres. Cela dessine comme une dentelle décrépie, donnant à la bâtisse l'air d'une vielle femme en deuil. L'étage du bâtiment abrite les chambres des invités. La chambre conjugale (avec le corps d'Hélène) et le cabinet de travail d'Helmut sont situés dans la tour. Le château est entouré d'un mur massif, en forme de cercueil. La porte donnant vers l'extérieur est commandée de l'intérieur depuis l'entrée du château. Une caméra permet d'observer d'éventuels visiteurs (ce qui est logique dans ce pays froid). Cette porte s'ouvre et se ferme dans un silence de conte de fée.

Le jardin

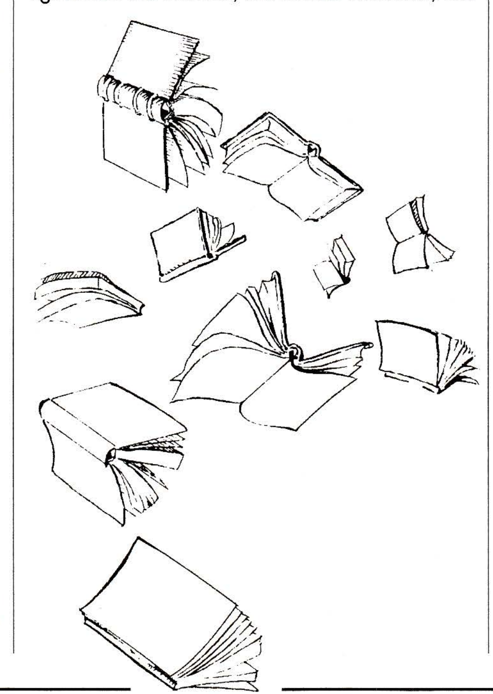
Il contient six cercueils fermés dressés verticalement, la tête en bas. Il s'agit en fait simplement d'une protection en bois pour six sapins, les seuls arbres du jardin (authentique). En fouillant le jardin, on s'apercevra que la terre est rouge, contrairement à celle de l'extérieur qui est marron. Le « sang » d'Hélène a rougi la terre (symboliquement). N'oubliez pas qu'Ernst va tenter d'effacer discrètement toutes les traces dans la neige grâce à l'hélicoptère télécommandé largueur d'eau (2 m d'envergure). Il n'est pas particulièrement discret mais les sons sont étouffés dans la neige... Détail pratique : la télécommande dispose d'un bouton retour automatique qui ramène l'hélicoptère sur le toit de la tour, d'où il est parfaitement dissimulé à la vue d'en bas.

Conseils

Ce scénario est un exemple d'univers mental tronqué. Il fourmille de détails destinés à mettre les Soigneurs mal à l'aise. N'hésitez pas à en rajouter. Il faut créer une atmosphère lourde de menaces symboliques, de souvenirs évanescents. Ainsi, dans cet univers, il n'existe pas de stylos indélébiles, uniquement des crayons ni durs ni mous qui ne laissent pas de trace durable... Chaque fois qu'un joueur vous demande de lui rappeler une information concernant le monde, et qu'il n'a pas sous les yeux (c'est-à-dire s'il ne la voit pas, telle un souvenir, un détail historique, géographique), prenez un air innocent et dites : « Je ne m'en souviens plus, c'est flou, etc. » Faites alors jeter les dés et augmenter le niveau de difficulté pour obtenir l'information.

Rez-de-chaussée du château

• **L'entrée** : un couloir au fond duquel est accroché un tableau représentant le père du Patient, qui regarde l'observateur avec un air courroucé. Une porte à gauche, deux portes à droite. Un panneau au fond à gauche avec un écran de télévision : pour commander l'ouverture de la porte extérieure. L'écran de télévision, petit et de mauvaise qualité, traversé de points blancs (parasites), montre une vaste étendue neigeuse. Des portemanteaux sont répartis dans l'entrée. Seuls trois sont utilisés et portent de lourdes parkas fourrées (le père, le fils, Gertrude).
• **Le salon-salle à manger** : une vaste pièce avec une fausse cheminée dans laquelle « brûle » une bûche (en fait, du plastique éclairé par une lumière orangée tremblotante). Devant la cheminée, alignées, quatre paires de chaussures : une d'homme (Helmut), une d'enfant (Ernst), une de femme de belle qualité (Hélène), une grosse paire de charentaises (Gertrude). Un escalier en colimaçon permet d'accéder aux étages supérieurs et à la tour. Une grande table en chêne, pouvant accueillir largement 10 personnes, trône au milieu de la pièce.
• **La salle de sport et le congélateur** : la salle de sport contient un immense placard qui dissimule le meuble congélateur où est entreposée une quantité de nourriture impressionnante. La salle contient également des haltères, des barres suédoises, des tapis de sol, un cheval d'arçon, des cordes, mais pas de trempoline (trop dangereux et aucune aspiration à s'élever).
• **La cuisine** : c'est là que réside Gertrude la plupart du temps, faisant bouillir d'étranges ragoûts insipides, dont elle tire la substance du congélateur. La pièce est toujours impeccablement propre. Seul y règne une odeur de ragoût. Le menu affiché est toujours le même :
– Petit-déjeuner : œufs, toasts, fromage blanc, jus d'orange, beurre, miel de sapin.
– Déjeuner : crudités (carottes râpées, betteraves, choux), ragoût, purée de légumes (carotte, épinard, choux, pomme de terre, au choix), fromage fondu, glace (fruits confits, chocolat, fruits des bois).
– Souper : bouillon de légumes, ragoût, spaetzel (pâtes en forme de tortillon), fromage fondu, fruit (pomme, banane).
• **La chambre de Gertrude** : banale, hormis l'absence de souvenirs et de décor personnels. Pas de photos, ni d'images. En fait, tout a été jeté par Helmut. Gertrude garde caché sous son matelas des photos de son mari et de son fils en communiant, en marin, en marié. Il n'y a pas de miroir dans la pièce.
• **Le garage** : un traîneau télécommandé (celui qui a amené les Soigneurs), deux motos-neige avec traîneau, chacun capable d'emmener 5 personnes plus le chauffeur. Il y a un stock important de pièces de rechange et de carburant. Malheureusement, faute de soins, les motos-neige ne peuvent démarrer de suite. Il faut à peu près deux heures pour les remettre en état. C'est dans le garage qu'on trouve la chaufferie alimentée au mazout. Il y en a une réserve importante, suffisante pour incendier la maison. Attention, il n'y a pas de risques d'explosion, mais uniquement d'incendie, le mazout n'explosant que dans des conditions très particulières. De plus, il faut le chauffer pour l'enflammer, sinon, il s'éteint de lui-même. Le Patient n'efface pas les données scientifiques et connaît donc parfaitement celles-ci.



Le premier étage

• **Les chambres des Soigneurs** : les lits sont faits, mais les volets fermés et le chauffage assez poussé. Il vaut mieux laisser les volets fermés pour raison d'économie de chauffage, les volets étant isolants. C'est du moins ce que conseillera Helmut. Il n'y a aucun miroir dans ces pièces. De plus, les vitres ont été traitées antireflet (c'est marqué dans le coin inférieur droit en tout petit et en finlandais. Un jet de SOCiété pour la connaissance des langues ou un jet de TEChnique permettront de le comprendre éventuellement si le Soigneur insiste).
• **La chambre d'Ernst** : semblable à une chambre de Soigneur, la température y est plus fraîche, afin que Ernst s'endurcisse. Aucune décoration, tout y est neutre. Les papiers peints ressemblent à du papier logarithmique (traits parallèles d'écartement croissant).
• **La bibliothèque** : une immense salle dont les multiples ouvrages tapissent les murs. Des fauteuils et un bar-mappemonde (sphère d'un mètre de diamètre s'ouvrant en deux, révélant un assortiment d'alcools : vodka, au poivre, à l'herbe de bison, nature, (mais pas à l'orange) ; rhum blanc ; gin, etc., diverses boissons transparentes au titre alcoolique élevé. Il règne dans la bibliothèque une odeur indéfinissable (le produit qui efface l'encre) qui masquera le goût des alcools, dans cette pièce seulement. Détail bizarre : la mappemonde est uniformément marron. En s'approchant, on re-

marque encore quelques traces légères des continents, mais c'est vraiment tout. Il manque une série de livres sur une étagère et une seule (ce sont les livres que le Patient « traite » : il en est au chapitre éducation...). Les livres ont l'air en bon état. C'est quand on les ouvre que l'on remarque que la plupart ne sont constitués que de pages blanches. Ont été traités, dans l'ordre (reconnaissable à l'odeur) : les romans policiers, les livres concernant le droit, ceux parlant de la femme (ex : encyclopédie de la femme), l'histoire contemporaine, la géographie, la politique, etc. Il reste les civilisations disparues (et surtout un magnifique livre des morts égyptien), les revues scientifiques, surtout chimie (ici, il manque visiblement un tome qu'Helmut consulte régulièrement dans son antre), la musique classique et l'opéra.

• **La salle de bain** : la seule pièce de toute la maison à posséder un miroir. Celui-ci est vieux, le tain est rongé par endroits et il a une tendance très nette à être toujours embué. On s'y voit difficilement, quelquefois un peu déformé (le miroir n'est pas plat). Du fait de ces défauts, on a la sensation de ne pas pouvoir « se regarder en face ». Cette salle est commune à tous les habitants de la maison. Il y a une serviette et un gant supplémentaires qui ont l'air de ne pas avoir été utilisés depuis longtemps (ceux d'Hélène).

La tour

• **2e étage** : le cabinet de travail. La porte est toujours fermée à clé et Helmut en a toujours la clé sur lui. C'est là qu'il efface les livres, inlassablement. C'est un antre d'alchimiste, avec des livres suspendus au-dessus de cornues fumantes, comme des oiseaux morts. On y retrouve la même odeur indéfinissable que celle qui règne dans la bibliothèque, mais en plus fort.

• **3e étage** : la chambre des époux Van Daat (fermée à clé). Elle contient : un lit à deux places sur lequel repose le cadavre intact d'Hélène, un piano mécanique qui marche automatiquement à 19 h45, une coiffeuse avec des articles typiquement féminins (vernis à ongle, brosse à cheveux, etc.), un secrétaire, un canapé, deux placards (un pour Helmut, l'autre pour Hélène). Helmut dort sur le canapé, quand il n'est pas en train d'effacer les livres, bien sûr.

• **Sommet de la tour** : le hangar à hélicoptère et la salle de radio et de télécommande.

Les événements

Les pères Noël sur leur traîneau

Dans une salle spéciale, calme et isolée du monde extérieur, le Patient est allongé, endormi, sur une table d'opération. Des électrodes sont posées sur son crâne et reliées à une machine. Un écran permet éventuellement d'avoir l'électroencéphalogramme.

Les Soigneurs sont installés dans des fauteuils autour de lui. Des infirmières leur placent des électrodes sur la tête pendant qu'ils s'imprègnent du personnage qu'ils vont incarner. Enfin, on leur apporte une pilule dorée contenant la gunatraja (chaque pilule est dosée pour une personne donnée). Dans certains centres, la drogue est injectée sous forme de piqûre mais cette méthode est en voie de disparition. Alors que la drogue fait effet, les murs de la salle s'estompent... et les personnages se retrouvent sur une grande étendue de neige.

Ils sont habillés en père Noël, c'est-à-dire manteau rouge avec capuchon, et barbe blanche. Dans sa hotte, chacun retrouve son matériel professionnel sous forme de jouets (le cuisinier a une dînette en plastique, le médecin un stéthoscope et une blouse blanche pour enfant, le policier un uniforme pour enfant et un pistolet à eau, etc.). Chacun apporte dans sa hotte ce qu'il aurait pu désirer étant enfant. Les Soigneurs peuvent chercher des objets particuliers dans la hotte (jet de MAT, niveau 5 pour le premier objet, 6 pour le second, 7 pour le troisième, etc., si l'objet est un jouet. Le matériel sérieux est plus difficile à obtenir). Tous ces jouets sont prévus pour un garçon de 12-13 ans.

Leur moyen de locomotion est une sorte de traîneau à moteur et à chenilles qui fonce dans la neige. Une grande antenne et l'absence de volant font penser à un engin téléguidé. La destination semble lointaine ; ligne droite ; l'horizon est vide.

Il fait très froid. Les Soigneurs sont fatigués, comme abrutis par un long parcours. Mais que font-ils dans ce traîneau ? Mystère. Leur hotte est chargée de cadeaux. Chacun emporte ses affaires (le strict minimum) et des jouets plastique.

L'arrivée au château

Un point noir apparaît à l'horizon et grossit rapidement. C'est un château. Le traîneau se dirige droit sur la porte qui reste close... mais s'ouvre au dernier moment. Il s'arrête devant la porte du hall d'entrée du château. Quand les Soigneurs sont devant la porte, elle s'ouvre, apparemment sans que personne n'y touche... (cf. L'entrée).

Accueil et présentations

Une odeur de bouillon chaud guide les Soigneurs jusque dans la salle principale, devant la cheminée (cf. Le salon-salle à manger). Gertrude pose des bols fumants sur la table. Un bruit de pas rapides indique que quelqu'un descend les escaliers. Un jeune garçon (Ernst) apparaît et se dirige droit vers les souliers, visiblement déçu (de ne pas y trouver de cadeaux). Il regarde alors les pères Noël et très droit et très digne lance un « bonjour, pères Noël ».

Une fois les cadeaux distribués, il les arrangera par ordre croissant de taille mais ne les ouvrira pas tant que son père, ou quelqu'un d'autre, ne lui en aura pas donné la permission. Si on oublie d'en mettre dans une paire de chaussures, il demandera pourquoi cette paire de chaussures est vide. Il éludera toute réponse par un « cela ne se fait-il pas ainsi ? ». Son comportement doit être tout à fait anormal et surtout manquer de spontanéité (cela laisse le temps au meneur de jeu de réfléchir). Quand les bols de soupe auront bien refroidi ou que tout le monde sera assis (y compris l'enfant qui ne mangera pas tant qu'il n'aura pas fait comme une prière silencieuse), le Patient arrive, provoquant la levée de Ernst qui se tiendra très droit à côté de sa place. « Bonjour messieurs, mesdames. Vos chambres vous attendent. Vous pourrez commencer votre tâche demain matin. La maison est à votre disposition sauf les chambres de la tour où il vous est interdit d'aller. Les horaires sont les suivants : petit-déjeuner à 6 h00, déjeuner à 12 h00, souper à 19 h00, coucher à 21 h00. Je compte sur votre ponctualité. Ce soir, exceptionnellement, le coucher pourra être décalé jusqu'à 22 heures. A tout à l'heure. » Et il remonte les escaliers.

Détail de règle : la ponctualité se joue sous la loyauté. Il est très facile d'arriver à l'heure si on le désire.

Premier repas (et suivants)

A 19 heures précises, le Patient arrive à sa place (la table a été installée par Gertrude). Il s'assoit, son fils fait de même, sans un bruit (Adaptabilité = Discrétion, facile). Il se recueille pendant une minute mais ne fait pas de signe de croix. Le silence est de rigueur ! Tout manquement au rituel sera marqué par un regard noir (et le risque de perte de chance, donc augmentation du niveau de chance). Un plateau est posé à la place qui est à sa droite. Gertrude y dépose, en même temps que les autres, les plats du jour (cf. menu). Ce plateau est bien entendu destiné à Hélène, pour sauver les apparences.

A 19 h45, le repas s'achève, quand retentit de la musique, en provenance de la chambre de la tour. Il s'agit de valses de Strauss jouées par une bonne débutante (il y a quelques hésitations mais pas d'erreurs). Le Patient va faire semblant de porter le plateau à sa femme. Quand la musique commence, il dit : « Souriez ! » et insiste jusqu'à ce que tout le monde sourie. Quand il se lève pour porter le repas, il dit : « Dansez ! » jusqu'à ce que tout le monde danse (la connaissance des pas de danse dépend de SOCiété ; la pratique, facile si on connaît, difficile sinon, de l'ADAptabilité).

Première nuit (et suivantes)

Extinction des feux à 21 heures. Evitez de le dire aux joueurs. L'électricité est coupée dans toute la maison. Elle ne sera rallumée qu'à 5 heures du matin par Helmut qui est muni d'une lampe à pétrole. Gertrude possède aussi une petite lampe de poche ainsi qu'un stock de piles de rechange, mais la maison n'est pas riche en éclairage de secours. On peut toutefois trouver des bougies d'anniversaire en quantité illimitée. Le disjoncteur est situé dans le cabinet de travail. N'oubliez pas que le courant coupé, la température va un peu descendre dans la nuit (pas trop car la maison est bien isolée). Néanmoins, un individu surpris dans le couloir par l'extinction des feux sentira comme un froid (PERception facile).

Première leçon (et suivantes)

Ernst est la représentation symbolique de l'avenir d'Helmut. Il est froid, dénué de sentiments, de curiosité, de toute l'innocence de l'enfance. Il doit faire penser à une coquille vide. Aucune spontanéité. Aucun esprit d'initiative. Un seul désir dont il ne connaît plus trop la raison : celui d'effacer les traces (style traces du crime). L'enfant est incapable d'écrire une rédaction de son propre chef. Une dictée bien orientée (avec de lourdes allusions à sa mère ou à un crime) permettra de mettre en évidence son trouble par l'apparition de fautes d'orthographe qu'il ne commet pas normalement.

Aucun programme éducatif n'a été prévu pour lui. Ernst n'a aucun désir. Les exercices de pure mé-

moire le fatigueront (et comment parler d'Histoire, par exemple, quand on n'a aucun livre sous la main et soi-même des doutes ?). Détail pratique : vous êtes le Patient qui a effacé tous ses souvenirs. Il est donc normal que vous ne connaissiez plus rien. Si un Soigneur fait un 12, il peut recréer les souvenirs qu'il veut (par exemple que Gutenberg a découvert l'Amérique en 1515). Et ce souvenir deviendra réalité pour le Patient...
Math : Ernst a une légère tendance à réaliser plus vite les soustractions et un esprit rebelle à l'extraction des racines. Sport : le sens de l'équilibre est fabuleux mais si on insiste, il risque de se blesser au front... Musique : quelques accrocs surtout dans les valses de Strauss qu'il ne peut terminer (la fin des partitions manque). Dessin : Ernst dessine avec la précision d'un tracé d'ordinateur mais sa manche efface systématiquement ce qu'il vient de faire. Il n'y a pas de stylos indélébiles disponibles...

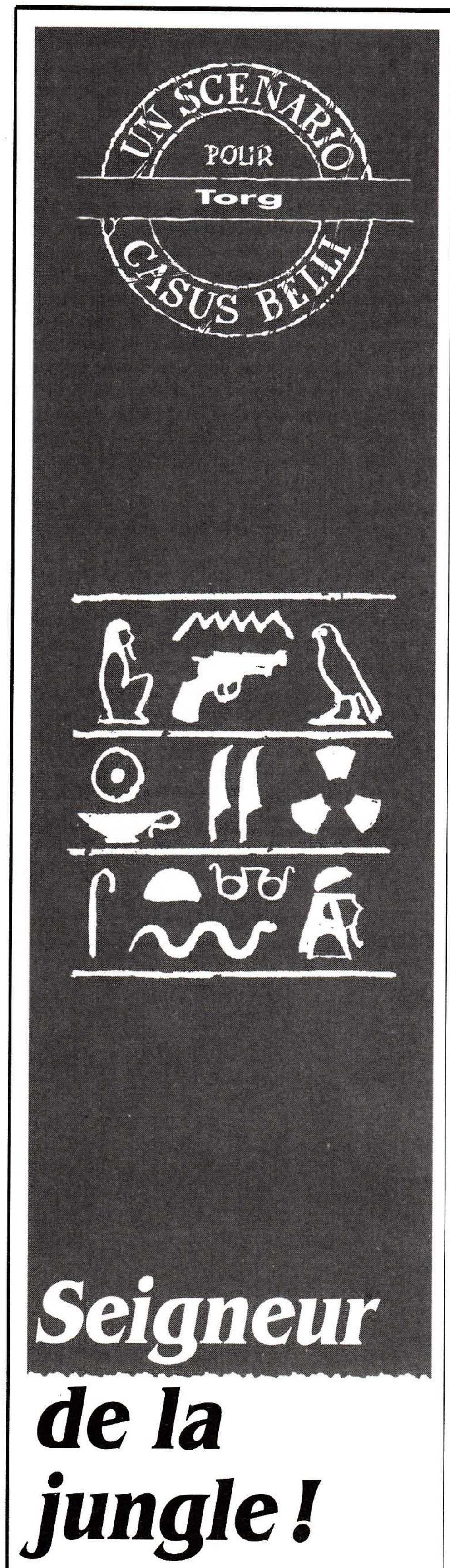
Déroulement prévu et conséquences

Helmut a tué sa femme lors d'une dispute stupide, dans une ambiance surchauffée en raison de la promiscuité forcée due à l'isolement de la maison par l'hiver. Ne supportant pas l'air que Hélène jouait au piano, il s'est emporté verbalement. Elle lui a répondu, tout aussi vertement. Il a voulu la repousser du piano et l'a violemment jetée contre le mur. Elle a glissé et s'est cogné le crâne.
Ne voulant pas causer d'esclandre, il a tenté de la soigner lui-même, se méprenant sur la gravité de la situation. Elle est morte dans la nuit.
Taraudé par les remords, il tente d'effacer cet épisode de sa mémoire. Malheureusement, son subconscient l'oblige à rejouer chaque soir la scène du repas, pour expier.
C'est la version que raconte Helmut. Mais divers indices peuvent laisser penser qu'il n'est pas si innocent qu'il veut bien le dire. Aucun de ces indices ne doit être probant. Ils sont juste là pour laisser planer un doute, rendant plus difficile la décision finale. Pardon ou châtiment ? Car les Soigneurs peuvent se trouver face à un problème moral : soit le Patient voit son crime pardonné et il perd son sens moral (par exemple, il peut après la séance annoncer son remariage avec une apprentie pianiste, et son intention de repartir en Finlande... pour vivre un remake ?), surtout s'il est vraiment un assassin ; soit le Patient est forcé de voir son crime et d'en réaliser toute l'horreur, et il se suicide peu après la séance. Difficile de réaliser un bon compromis.
Une solution consiste à le mettre en contact avec sa femme pour qu'il s'explique, faisant ainsi disparaître le blocage. Il y a plusieurs façons d'y parvenir.
— Séance de spiritisme : comme le Patient n'y croit pas, il faudra la simuler. En contrepartie, le Patient aura par la suite tendance à croire au surnaturel, tendance spiritisme, tables tournantes (comme Victor Hugo et Conan Doyle).
— Disparition du corps et « découverte » d'indices indiquant le pardon (une fleur sur le lit à la place du corps, avec l'odeur de son parfum préféré). Séquelle : croyance au surnaturel, tendance aux phénomènes fantomatiques.
Autres possibilités :
— Mise en accusation par la police : si les circonstances sont calmes, avec éventualité de clémence, le Patient recouvre le désir de vivre. Séquelle : croyance en un laxisme relatif de la justice, peut être un peu pousse-au-crime. Si les circonstances sont violentes et la peine lourde, risque de tentative de suicide du Patient.
— Détruire sa maison et le forcer à recommencer une nouvelle vie, en ayant tout oublié. Cela lui fera perdre la mémoire mais aussi le sens du remords. Cela suffira t-il pour créer un futur criminel ? L'avenir le dira.
— Débrancher le congélateur ou le saboter. Privé de vivres, tout ce joli monde est obligé de retourner dans le monde normal ou au moins, de commander quelque nourriture. Symboliquement, le refuge du Patient devient intenable. Il est obligé d'abandonner ses chimères. Si le corps de sa femme reste, il aura toujours, perdu au fond de lui-même, la menace de la découverte du corps de sa femme, donc des remords possibles. Le Patient revient à une vie normale (surtout avec ce que vont lui dire les Soigneurs). Si les joueurs sont calmes, le Patient revit mais il a peur de découvrir un corps dans une maison abandonnée, une peur qui apparaîtra un jour où *Blanche-Neige* sera projeté devant lui.
Comme séquelle majeure, le Patient aura en horreur les produits congelés (qu'il jugera non fiables).
— Rééduquer Ernst. C'est un travail de longue haleine, excessivement pénible. Si vos joueurs veulent devenir psychologues et si vous vous en sentez l'envie, essayez. C'est une magnifique idée, très symbolique, mais qui peut être vraiment pénible à jouer. Sinon, donnez-leur l'impression que l'enfant ne fait pas de progrès. N'oubliez pas que ceci n'est qu'un jeu : le Patient est le maître du monde...

Source d'inspiration: la Belle au Bois dormant...

scénario
Daniel Danjean
illustration
Rolland Barthélémy





Seigneur de la jungle !

Cette aventure se déroule dans l'Empire du Nil, pour des Chevaliers des Tempêtes peu ou moyennement expérimentés.

C'est l'histoire d'un vizir qui veut devenir Pharaon à la place du Pharaon. (Air connu !)

La situation

Il y a quelques mois, Wu-Han a capturé le professeur Carrier, un savant spécialiste de la science étrange, et sa fille Elizabeth. Sous la menace, il a obligé le scientifique à travailler secrètement pour lui, sur un projet tout à fait spécial : Wu-Han aimerait pouvoir contrôler le soleil artificiel de Moebius le jour où il aura renversé ce dernier (quel optimisme !), mais cet engin est calibré sur les ondes cérébrales du Pharaon et ne peut être manipulé que par lui. Il a donc obligé le professeur Carrier à fabriquer un « harmonisateur », un gadget permettant d'imiter les vibrations particulières d'un cerveau. Bien sûr, personne n'est au courant de ce projet, à part la Hyène, un super-vilain aux ordres de Wu-Han. Si Moebius venait à apprendre ce qui se trame, le vizir pourrait rejoindre ses vénérables ancêtres bien plus tôt que prévu.
Pour la réalisation de ce gadget, le professeur Carrier a besoin d'une roche très particulière, un cristal bleu que l'on ne trouve que dans les mines d'Éthiopie. Seul le savant peut choisir le cristal qui lui convient, et Wu-Han s'est donc résolu à l'envoyer en personne dans les jungles du sud de l'Empire. De toute façon, Elizabeth est un otage suffisamment précieux pour que le professeur ne tente pas de s'échapper.
Malheureusement pour le plan « génial » de Wu-Han, le petit avion qui transportait le professeur s'est écrasé dans la jungle. Le pilote est arrivé à rejoindre la civilisation et son récit a plongé le vizir dans une fureur monstrueuse. Avant de trépasser des mains mêmes du vizir (il ne pardonne pas l'échec !), le pilote a révélé que le savant avait reçu un choc lors de l'atterrissage forcé et qu'il avait perdu la mémoire. Wu-Han envoie rapidement une équipe pour le retrouver. Le savant a effectivement « disjoncté » et se prend pour un Seigneur de la Jungle. Il vit dans les arbres, croit commander aux animaux et ne doit sa survie qu'à la taille monstrueuse de sa bonne étoile, et à l'embryon du super-pouvoir ***champ de force*** qui s'est réveillé lors de l'accident (ce qu'ignore le vizir). Le professeur a pu ainsi échapper à presque tous les dangers de la jungle équatoriale.
Wu-Han doit donc rendre la mémoire à Carrier avant de pouvoir le récupérer. En effet, les menaces contre sa fille ne sont valables que si le professeur se souvient qu'il a une enfant ! Le vizir a donc résolu d'envoyer Elizabeth en Éthiopie, sous bonne escorte, en espérant que le fait de revoir sa famille rendra sa raison au scientifique. Le vizir ne peut pas envoyer un escadron de soldats des troupes de choc pour cette mission, car Moebius serait alors sûrement mis au courant de l'existence d'un savant de science étrange qui ne lui a pas été livré comme à l'ordinaire. Dangereux ! Wu-Han a donc décidé d'engager des malfrats du Caire, qui escorteront Elizabeth Carrier et captureront le professeur, sous la direction de la Hyène. Bien sûr, une fois la mission terminée, ces hommes de main seront impitoyablement éliminés.
Tout ce plan peut se dérouler à la perfection... si certains Chevaliers des Tempêtes ne se mêlent pas, comme d'habitude, de ce qui ne les regarde pas.

Acte I

Scène I
Le Caire by night

Rencontre normale. Le Caire, 1 h00 du matin. Une pancarte au néon (en hiéroglyphes !), qui encourage les hommes braves et forts à s'engager dans les troupes de choc de l'armée impériale, projette une lueur blafarde dans les ruelles sales de la vieille ville. Un vent chaud et sec entraîne quelques journaux abandonnés... et un faible appel au secours résonne dans une impasse.
C'est justement le moment qu'ont choisi les Chevaliers des Tempêtes pour faire une petite promenade de nocturne dans ce quartier mal famé du Caire (ou une patrouille, ou une virée « héroïque » pour fêter la dernière volée qu'ils ont mis à Moebius). Un appel à l'aide ? De vrais Chevaliers des Tempêtes ne devraient pas rester impassibles ! Effectivement, quand nos héros débouchent dans l'impasse encombrée de détritus, un homme est en train de se faire tabasser par deux malfrats. Mais dès qu'ils avancent pour intervenir, la « victime » se relève, fraîche et dispose, sort à son tour un cran d'arrêt, tandis que trois autres gangsters surgissent des ombres, encerclant le petit groupe de pigeons qu'ils s'apprêtent à plumer. Le combat doit rapidement tourner à l'avantage des Chevaliers. Quand les malfrats comprennent qu'ils se sont attaqués à bien plus fort qu'eux, ils tentent de s'enfuir. Arrangez-vous pour que l'un d'entre eux reste entre les mains des héros si ces derniers ne pensent pas à faire un prisonnier. La petite frappe commence alors un vrai numéro de comédien. Pleurs, gémissements pitoyables, suppliques, il ne s'épargnera aucune bassesse pour avoir la vie sauve. Ce n'est pas de sa faute, c'est les autres qui l'ont obligé, il doit faire ça pour nourrir sa pauvre maman qui est malade, etc. Ses jérémiades devraient finir par écœurer les Chevaliers des Tempêtes. Cependant, en échange de sa liberté, Little Jack (c'est son surnom) est prêt à leur révéler une information très importante. « Un tuyau de première, juré craché ! Même que Wu-Han est dans le coup, ouais ! » Le nom du vizir qui gouverne la région pour Moebius est suffisamment détesté de tous les Chevaliers des Tempêtes pour que ces derniers tendent immédiatement l'oreille. Little Jack leur apprend alors que Wu-Han est en train d'engager secrètement un certain nombre de gros bras dans la pègre du Caire, pour une mission spéciale qui doit se dérouler dans les jungles éthiopiennes. Il n'en sait pas vraiment plus, mais il connaît le nom du « recruteur » : Haroun Bel-Kiefa. C'est le propriétaire d'un bar clandestin, l'*Ibis rouge*, qui a la réputation de vendre un whisky contenant une forte proportion d'alcool à brûler.

Scène II
L'Ibis rouge

Rencontre normale. *L'Ibis rouge* est l'archétype du « bar louche ». Les locaux sont sales, la clientèle l'est tout autant, et le barman est mal embouché. Un ventilateur brasse un air vicié tandis qu'un pianiste (si on peut lui donner ce nom) s'escrime sur un instrument qui a vu de meilleurs jours. Si les héros sont « couleur locale », personne ne leur prête attention. Une serveuse vient leur demander ce qu'ils veulent boire et on les laisse tranquilles. Si les personnages dénotent trop dans l'environne-

ment (chevalier en armure, super-héros en costume, prêtre en soutane, edeinos (!), etc.), le silence se fait tandis que des douzaines de paires d'yeux soupçonneux se braquent sur eux. La moitié des gens présents prennent discrètement la porte, en rasant les murs, tandis que les autres, les « durs », laissent leur hostilité s'exprimer. La bagarre se déclenchera au moindre prétexte.
Si les héros arrivent à s'intégrer, ils peuvent discuter, soudoyer, s'imposer... en un mot, se débrouiller pour obtenir des informations. Bel-Kiefa recrute du monde pour une opération bizarre, mais la paie est bonne. Il y aurait peut-être du Wu-Han là-dessous, mais après tout, l'argent n'a pas d'odeur.
Une demi-heure après leur arrivée, les personnages remarquent le barman se diriger vers un homme à l'allure de mercenaire, assis seul à une table, et le conduire vers une petite porte à moitié dissimulée derrière une tenture crasseuse. L'homme l'ouvre, laisse entrer le mercenaire et rejoint le bar. Si les Chevaliers des Tempêtes arrivent à convaincre le barman qu'ils connaissent l'opération de recrutement et qu'ils souhaitent s'engager, il leur demandera d'attendre, s'éclipsera cinq minutes et leur ouvrira la fameuse petite porte dix minutes plus tard.
Les personnages se retrouvent alors dans une arrière-salle qui sert d'entrepôt pour les caisses d'alcool de contrebande. Farès Nazir, le bras droit d'Haroun Bel-Kiefa, est assis devant une grande caisse, sa bedaine débordant de son costume blanc (enfin, qui le fut), un fez vissé sur la tête, un cigare aux lèvres, en train de prendre des notes tout en sirotant un verre de whisky (de bonne qualité, il ne boit pas ce que l'on sert aux clients). Le mercenaire entré avant eux n'est plus là (il est parti par la porte qui donne sur l'impasse).
Les Chevaliers des Tempêtes subissent alors un interrogatoire en règle. Pour qui avez-vous déjà travaillé ? Qu'est-ce que vous avez déjà fait ? Vous avez eu des ennuis avec Moebius ? Si les Chevaliers des Tempêtes sont assez convaincants et donnent l'impression d'être des « durs », ils sont engagés sans autre forme de procès. Sinon, Nazir demande à l'un d'entre eux, un sourire aux lèvres, de tenir quelques rounds face à El Chadid (littéralement « le Dangereux »), une grosse brute restée dans un coin sombre pendant toute la conversation. El Chadid ne mettra son poing américain que si la bagarre devient sérieuse, pas pour tester les capacités des futures recrues.
Si les héros sont engagés, Nazir leur donne rendez-vous pour le surlendemain, dans une petite ville de la banlieue du Caire, avec tout leur matériel personnel. On leur apprend qu'ils devront escorter quelqu'un jusque dans les jungles éthiopiennes, et qu'ils devront obéir au doigt et à l'œil à la Hyène, chef de l'expédition. Ils devront fournir leurs armes, mais les vivres et le gros matériel de l'expédition seront pris en charge par le commanditaire. Le nom de Wu-Han ne sera jamais prononcé.
Il est possible que les Chevaliers des Tempêtes choisissent une action plus directe (comme tout casser dans le bar et commencer à fouiller les lieux). Dans ce cas, Haroun Bel-Kiefa a eu le temps de s'éclipser par une porte dissimulée à l'intérieur d'une armoire, et qui ouvre dans la maison adossée à l'Ibis rouge. Il a emporté tous ses papiers compromettants. La piste est close. Un indicateur pourra fournir aux Chevaliers les renseignements qui leur manquent, mais contre une somme astronomique (ils doivent payer en espèces sonnantes et trébuchantes leur manque de subtilité).
Si les héros préfèrent « cambrioler » le bureau de Bel-Kiefa, tout dépendra de l'heure à laquelle ils interviennent, et si vous avez envie de leur faire jouer un combat ou non. Ils devront entrer par l'impasse, éventuellement mettre discrètement hors d'état de nuire les gens qui s'y trouvent, neutraliser Bel-Kiefa s'il est présent et fouiller son bureau.
Haroun Bel-Kiefa est une crapule comme Wu-Han les aime. Il l'a chargé d'une mission difficile : recruter des hommes sûrs pour escorter une jeune femme jusqu'en Éthiopie, capturer un vieux fou sans lui faire de mal, en obéissant aux ordres de la Hyène. Ses papiers contiennent tous les renseignements utiles sur la mission, l'itinéraire, le matériel de survie à acheter et les hommes engagés (20 en tout). Bel-Kiefa ne participera pas lui-même à l'opération, il laissera Farès Nazir s'en charger. Connaissant Wu-Han, il a un pressentiment...

Acte II

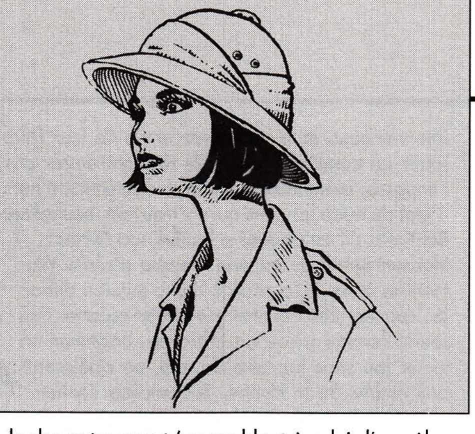
Scène I

Un voyage plein de péripéties



Rencontre normale

Deux solutions s'offrent aux Chevaliers des Tempêtes. Suivre le groupe de loin ou se joindre à lui s'ils se sont faits engager par Farès Nazir. L'expédition dispose de trois camions et d'une jeep. Elle comprend la Hyène, Elizabeth Carrier, Farès Nazir, El Chadid (la grosse brute qui lui sert de garde du corps), et vingt gangsters (moins le nombre de personnages si ces derniers ont été recrutés).
Le voyage se fait par camion jusqu'à la lisière de la jungle (deux semaines), et se poursuit ensuite à pied. Elizabeth est étroitement surveillée au début du trajet, elle se trouve dans la jeep, à côté de la Hyène. C'est une jeune femme de 25 ans, au caractère énergique. Excellente scientifique elle-même, elle aide d'habitude son père dans ses travaux, mais le vizir a préféré les séparer pour mieux les contrôler. Elle ne sait pas ce qui est arrivé au professeur Carrier, et sa « passivité » n'est due qu'au chantage que Wu-Han exerce sur elle. Le père et la fille servent mutuellement d'otage, et la conduite de l'un conditionne le bien-être de l'autre. Elizabeth croit simplement que Wu-Han a cédé à ses demandes et a accepté de l'envoyer rejoindre son père sur le chantier d'exploitation minière. Elle n'est absolument pas au courant de l'incident.
Le trajet de l'expédition est émaillé de nombreux incidents qui diminueront petit à petit le nombre des gangsters. El Chadid a un caractère particulièrement difficile, et cherche toujours la bagarre. Les péripéties peuvent être diverses et variées. Par exemple, les camions doivent passer une rivière en crue et un homme se noie au cours de la traversée du gué. Dans la jungle, les dangers augmentent et les pertes de même (attaque d'un léopard, glissement de terrain, règlements de compte entre les gangsters après une partie de poker, intervention de crocodiles affamés, la Hyène fait un exemple et tue un des gardes de ses mains nues... sans oublier les désertions).
Le soir où le campement est dressé en bordure de jungle, le super-vilain s'emporte contre l'un des hommes et peste à haute voix, disant que Nazir a recruté des incapables pour cette mission délicate, et que « c'est pas grâce à eux qu'il récupérera ce vieux fou qui a perdu la mémoire et qui fait joujou tout seul dans la jungle ! » Elizabeth comprend alors que son père n'est plus aux mains de Wu-Han, et tente de s'échapper au cours de la nuit. Cependant, la Hyène est très attentif et la rattrape dans le quart d'heure qui suit. Mettez en scène une poursuite spectaculaire... Elizabeth s'empare de la jeep, qu'elle conduit très mal. Le véhicule finit par percuter un arbre, la jeune fille est projetée dans les buissons... indemne ! Elle continue à pied en s'enfonçant dans la jungle, mais peine perdue, la Hyène est plus rapide qu'elle. Il la ramène brutalement au camp et ordonne à ses hommes de la surveiller étroitement.
Les personnages ont plusieurs options à leur disposition : se mêler aux gangsters et attendre pour intervenir que Carrier ait retrouvé la raison, saboter la mission le plus possible, amoindrir peu à peu les forces des gangsters par des embuscades et des pièges s'ils ne font pas partie de l'expédition, libérer Elizabeth... S'ils réussissent cette dernière action, la jeune femme les supplie de l'aider à retrouver son père et d'empêcher la Hyène et ses sbires de le capturer.



Au début de l'expédition, une attaque directe est suicidaire, les gangsters sont trop nombreux. Les Chevaliers des Tempêtes doivent agir subtilement ou attendre que les événements aient diminué le nombre de leurs ennemis. Attention, la Hyène est un adversaire de taille ! Si le super-vilain se rend compte qu'il se trouve en position défavorable, il s'enfuira pour revenir lors de la scène III.

Scène II

Moi Tarzan, toi gênes !

Rencontre normale. L'expédition s'est enfoncée dans la jungle depuis une semaine et arrive finalement sur le site de l'accident. Les gangsters fouillent la carcasse du petit avion pendant que la Hyène tente de retrouver la trace du professeur Carrier dans le sous-bois.

C'est alors qu'intervient le « Seigneur de la Jungle ». Les membres de l'expédition entendent un hurlement perçant (ressemblant à celui d'un zèbre effrayé) qui se termine sur une quinte de toux. Arrivant accroché à une liane et prenant pied sur une branche, en manquant trois fois de tomber, le professeur se découvre à ses ennemis. Il croit leur faire une forte impression mais il est dans un état pitoyable. Sa tenue d'explorateur typique est réduite à un pantalon en lambeaux, son visage décharné est rongé par une barbe d'un mois et ses petites lunettes reposent de travers sur son nez. Carrier est couvert de plaies et de bosses, et ses mains tremblent un peu tandis qu'il déclame d'une voix chevrotante : « Vous partir, ou moi déchaîner sur vous forces de la nature ! Vous envahisseurs, moi Seigneur de la Jungle ! Tantor être ami à moi et lui très puissant ! Vous... » C'est alors qu'il glisse pour la quatrième fois et se rattrape de justesse à une branche. Elizabeth crie et court vers son père en l'appelant, les gangsters désorientés sortent leurs armes et font mine de tirer, la Hyène hurle des ordres tandis que Nazir étouffe difficilement un fou rire. Puis Carrier tombe de son arbre, perd ses lunettes, déclenche instinctivement son ***champ de force*** et envoie voler des branches et des feuilles dans tous les sens... et le « Seigneur de la Jungle » s'enfuie à toutes jambes (pour aller chercher Tantor, bien sûr !). En quelques secondes, le chaos s'installe.

Elizabeth court vers son père, la Hyène se précipite à sa suite tandis que les gangsters leur emboîtent plus ou moins rapidement le pas. La situation est idéale pour une intervention des Chevaliers des Tempêtes. Dans la confusion, ils peuvent se séparer du groupe et libérer Elizabeth.

Les traces du professeur sont faciles à suivre... et mènent directement à un troupeau d'éléphants.

LES MÉCHANTS

Gangsters (6) : DEX 10, FOR 9, END 9, PER 8, RAI 7, CHA 7, ESP 6
Compétences : armes blanches 12, combat à mains nues 11, esquive 11, intimidation 8.
Potentiel de possibilités : aucun
Moralité : Mal
Equipement : couteau à cran d'arrêt, score de dommages FOR+2/11.
Objectif : se faire facilement de l'argent et éviter les ennuis inutiles.

Haroun Bel-Kiefa : DEX 8, FOR 9, END 9, PER 12, RAI 10, CHA 11, ESP 12
Compétences : réalité 14, armes à feu 11, charme 12, combat à mains nues 11, foi (égyptienne) 13, hiéroglyphes 15, intimidation 15, persuasion 14, ruse 13, test 12, volonté 13.
Possibilités : 10
Moralité : Mal
Equipement : revolver calibre .38, score de dommages 14.
Objectif : tirer le maximum de profits de ses contacts avec Wu-Han sans se laisser piéger.

Farès Nazir : DEX 10, FOR 10, END 9, PER 10, RAI 7, CHA 6, ESP 6
Compétences : armes blanches 12, combat à mains nues 11, esquive 11, intimidation 8.
Potentiel de possibilités : aucun
Moralité : Mal
Equipement : luger 9 mm, score de dommages 15, munitions 8, portée 3-10/25/40.
Objectif : servir « loyalement » Haroun Bel-Kiefa le temps de connaître tous ses contacts, puis l'éliminer pour prendre sa place.

El Chadid : DEX 10, FOR 10, END 9, PER 10, RAI 7, CHA 6, ESP 6
Compétences : armes à feu 12, armes blanches 11, combat à mains nues 13, esquive 12, intimidation 11, manœuvre 12, ruse 12, sarcasme 10, test 12.
Potentiel de possibilités : aucun
Moralité : Mal
Equipement : poing américain, score de dommages FOR+1/11.
Objectif : casser des têtes et boire de l'alcool !

Gangsters (15 à 20) : DEX 10, FOR 10, END 9, PER 11, RAI 7, CHA 7, ESP 7
Compétences : armes blanches 13, armes à feu 12, combat à mains nues 12, esquive 12, intimidation 9, sarcasme 9, véhicules terrestres 10.
Potentiel de possibilités : aucun
Moralité : Mal
Equipement : poignard, score de dommages FOR+3/13. Fusil KK81 (fourni par Wu-Han), score de dommages 19, munitions 24, portée 3-40/600/1500.
Objectif : gagner des royaux en sauvant sa peau.

La Hyène : DEX 14, FOR 17, END 12, PER 12, RAI 8, CHA 6, ESP 13
Compétences : réalité 15, acrobatie 16, armes à feu 15, combat à mains nues 17, course 16, esquive 16, intimidation 18, levage 18, pistage 14, ruse 14, sarcasme 11, test 10, volonté 11.
Possibilités : 10
Moralité : Mal
Super-pouvoirs : ***saut*** 11, ***super-odorat*** 17, ***super-force***
Equipement : poignard, score de dommages FOR+3/20.
Objectif : obéir aux ordres de Wu-Han, envers qui sa loyauté est inébranlable.
Il porte un costume en peau de hyène, dans le style de celui des dresseurs de cirque du début du siècle. Il possède une force immense qu'il utilise pour briser ses adversaires avec ses mains nues. Son rire, particulièrement terrifiant, rappelle celui de l'animal dont il a pris le nom. C'est un combattant féroce, qui utilise autant son intelligence que ses muscles.

Wu-Han : DEX 8, FOR 7, END 7, PER 13, RAI 14, CHA 13, ESP 7
Compétences : réalité 16, armes à feu 9, armes blanches 10, charme 16, combat à mains nues 10, discrétion 9, érudition (cerveau criminel) 16, hiéroglyphes 14, intimidation 9, linguistique 14, persuasion 16, ruse 16, science étrange 16, test 15, volonté 18.
Moralité : Mal
Possibilités : 14
Equipement : robe garnie de microtubes reliés à des poches contenant de la poudre de lotus Jensi. Cette substance assomme les personnes prises dans son nuage (score de dommages 12, +9 points de choc si des dommages ont été infligés). Il possède 8 poches. Wu-Han utilise un gadget de science étrange, un pistolet qui lance un filet d'acier extrêmement compressé, qui se détend pour emprisonner sa cible (3 filets dans le pistolet, la victime est emprisonnée pour un nombre de rounds égal à la marge de réussite de l'attaque).
Objectif temporaire : rendre la mémoire au professeur Carrier sans pour cela risquer sa vie.

LES GENTILS

Elizabeth Carrier : DEX 10, FOR 7, END 8, PER 12, RAI 12, CHA 11, ESP 13
Compétences : réalité 15, analyse d'indices 13, art (poésie) 13, charme 13, linguistique 14, médecine 14, persuasion 14, premiers soins 13, science (chimie) 13, science étrange 14, volonté 15.
Possibilités : 5
Moralité : Bien
Objectif : retrouver et libérer son père, échapper à Wu-Han.

Le professeur Carrier : DEX 7, FOR 6, END 10, PER 12, RAI 14, CHA 12, ESP 13
Compétences : (analyse d'indices 14), (linguistique 13), (science 17), (science étrange 18), persuasion 14, recherche 14, survie 15, volonté 15.
Potentiel de possibilités : aucun
Moralité : Bien
Super-pouvoirs : ***champ de force*** 20 (non contrôlé)
Equipement : poignard, score de dommages FOR+3/10.
Objectif : en temps normal, inventer des gadgets de la science étrange pour combattre le docteur Moebius, et protéger sa fille. Actuellement, « moi défendre territoire à moi ». Il ne contrôle absolument pas son pouvoir ***champ de force***, qui se déclenche aléatoirement, généralement dans les situations de stress.
Sans ses petites lunettes, il est quasiment aveugle car sa myopie est phénoménale. Il ne pourra utiliser les compétences données entre parenthèses que quand il aura recouvré la mémoire. Actuellement, il a une blessure légère (due à sa difficile survie dans la jungle).

Carrier, sans ses lunettes, ne les remarque pas et continue à foncer droit devant lui en braillant : « Tantor ! Tantor ! » Les pachydermes, surpris, le laissent passer sans lui faire aucun mal (d'autant que son ***champ de force*** est encore en activité). Par contre, les gangsters n'ont pas cette chance. Les animaux sont déjà un peu irrités, et la venue de nouveaux êtres humains, portant des fusils (l'odeur de la poudre leur est particulièrement désagréable) finit par déclencher leur colère. Ils chargent !
La mission est maintenant totalement dispersée. Les personnages peuvent retrouver Elizabeth au moment où quatre gangsters tentent de la capturer... Sa libération ne saurait tarder. Puis, après une recherche soigneuse, ils retrouvent le professeur Carrier, enfoncé jusqu'à la taille dans des sables mouvants. Il s'est agrippé à une liane, croyant saisir la trompe de « Tantor », et lui ordonne de le tirer à lui. La liane fait preuve d'une incompréhension totale...
Quand les héros ont tiré le professeur de ce mauvais pas, Elizabeth se jette dans ses bras. Et, comme Wu-Han l'avait prévu, cela provoque un choc salutaire au scientifique, qui reprend pied. Il retrouve ses souvenirs et sa santé mentale, mais a oublié tout ce qui s'est passé à partir du moment où l'avion s'est écrasé. Ses aventures ubuesques dans la jungle ne sont pas inscrites dans sa mémoire. Heureusement pour sa dignité d'homme de science... Il ne reste plus à la joyeuse équipe qu'à quitter ces lieux dangereux en échappant aux sbires de Wu-Han. Il leur faut impérativement récupérer un des camions de l'expédition pour avoir une chance de réussir.

Scène III

Rendez-vous, vous êtes cernés !

Rencontre dramatique. Au moment où le professeur, sa fille et leurs sauveteurs sortent de la jungle et arrivent dans la petite clairière où les véhicules ont été dissimulés, ils tombent dans une embuscade tendue par Wu-Han. En effet, le vizir prévenu par radio du fiasco de la mission est venu personnellement prendre en main la direction des opérations. Avec la Hyène et les cinq hommes qui lui restent (les autres n'ont pas survécu à la charge des éléphants), il tente de récupérer le professeur et sa fille (toujours en jouant sur les sentiments de protection de l'un envers l'autre, et en les menaçant en permanence). Bien sûr, il sera impitoyable avec les Chevaliers des Tempêtes, ces immondes gêneurs qui interviennent toujours quand il ne le faut pas ! Attention Wu-Han est un bluffeur, sa situation n'est pas brillante... Les héros ont toutes les chances de l'emporter. Dès que Wu-Han réalise que les choses tournent mal pour lui, il ordonne à ses hommes de couvrir sa fuite et prend ses jambes à son cou. Il rejoint son avion personnel où son pilote fait tourner le moteur depuis le début de l'embuscade (il avait prévu d'abandonner les gangsters en partant avec ses prisonniers et la Hyène).

scénario
Anne Vétillard
illustration
Rolland Barthélémy



Les traces du Châtiment

Ce scénario-catastrophe s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 8 environ, ayant déjà – si possible – une bonne connaissance de la Cité sainte (se reporter au hors-série Laelith). La plupart des créatures rencontrées sont tirées du Manuel des Monstres (ou MMI).
Comme prélude à ce scénario, ou simplement en toile de fond, il est préférable de lire également « Les inondations à Laelith » p.84 et 85.

Les éléments se déchaînent sur Laelith. Toute la population est en émoi et les hommes du Roi-Dieu ne parviennent plus à contrôler la situation. Serait-ce l'annonce d'un nouveau Châtiment ? Beaucoup le pensent, mais la menace qui pèse sur la ville est peut-être encore plus redoutable...

L'histoire

Toujours en quête d'un pouvoir accru, cinq prêtres du Temple de la Taupe et leurs disciples ont finalement décidé de passer à l'offensive. Ils ont découvert le sanctuaire où repose depuis des siècles le dernier roi de Tanith-Lenath, celui-là même qui provoqua la colère des dieux et fut ainsi responsable du Châtiment. Les dévots de la Taupe se sont lancés dans un long processus d'incantation dans le but de rappeler temporairement du royaume des morts ce souverain maudit, un être inhumain qui serait – selon les légendes – doté de pouvoirs terrifiants. Ils comptent bien qu'une fois revenu parmi les vivants, il affrontera le Roi-Dieu dans un combat dont il ne pourra que sortir vainqueur. Il n'y aura plus ainsi à Laelith qu'un seul Temple et un seul gouvernement, celui des cinq prêtres responsables du retour du roi mort.
Mais le réveil d'anciennes forces maléfiques ne peut souvent pas se faire sans quelques soubresauts et convulsions... Depuis le début du rituel, le Roi-Dieu est victime d'une étrange langueur et la Ville sainte connaît un temps épouvantable qui ressemble fort aux prémices d'un terrible désastre. Depuis un mois, des trombes d'eau s'abattent presque sans discontinuer sur Laelith et les ruelles en pente se transforment régulièrement en torrents de montagne, emportant tout sur leur passage. Ce phénomène, ajouté au gonflement normal des eaux d'Altalith dû à la fonte des neiges (nous sommes au début du printemps), a entraîné une submersion partielle de la Chaussée du Lac. L'Inlam, coincé au fond de sa faille encaissée, n'a plus un débit suffisant pour permettre l'évacuation des eaux. Celles-ci ont donc progressé de plusieurs centaines de mètres à l'intérieur de la cité et ont déjà noyé nombre d'entrepôts et d'habitations. Réfugiés aux derniers étages des maisons les plus hautes, les habitants de la Chaussée du Lac qui n'ont pas fui vers les terrasses supérieures se débrouillent comme ils peuvent. Ils utilisent désormais des barques et des canots pour se déplacer à l'intérieur de ce qui était autrefois un dédale de rues.
Cette situation climatique catastrophique a fait monter la tension au sein de la population. Les prêtres du Poisson d'Argent, convaincus dans leur grande majorité que les phénomènes actuels sont dus à la colère des divinités aquatiques, tentent par tous les moyens de faire de nouvelles recrues parmi les fidèles des autres Temples. Il semblerait que, dans cette affaire, le grand prêtre Xeniphys

ait été dépassé par les ultras de son culte. Toutefois, malgré une campagne agressive, les recruteurs du Poisson d'Argent n'ont pas remporté beaucoup de succès. Il faut dire qu'ils doivent faire face à une concurrence féroce : des « prophètes » sinistres sillonnent en effet les rues en brandissant la menace d'un nouveau Châtiment. Les autres Temples, quant à eux, arborent un profil bas et les communiqués officiels sont rares.
Cette situation trouble est encore aggravée par le fait que, malgré les supplications de son peuple, le Roi-Dieu n'a plus paru depuis quelques semaines et ne semble rien pouvoir faire pour calmer les éléments. Ses gardes, trop occupés à contenir la foule désespérée qui voudrait forcer les portes du palais, ne quittent pratiquement plus la Haute Terrasse. La ville risque à tout moment de sombrer dans l'anarchie. Déjà, les guildes de voleurs n'hésitent plus à s'attaquer aux riches demeures en plein jour, alors que des bandes de mercenaires (souvent des soldats affectés aux anciens postes de garde tels que celui de La Perle...) rançonnent les notables qui leur tombent entre les mains.
C'est dans ce climat de désagrégation sociale que les aventuriers se retrouvent à Laelith...

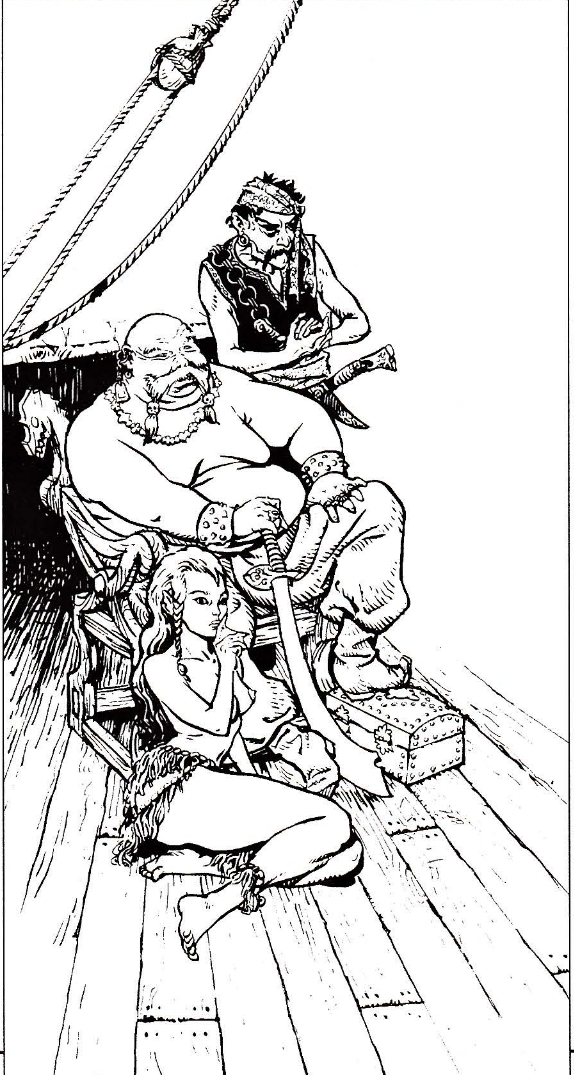
Un sauvetage mouvementé

« Mais pourquoi y fait rien, l'autre là-haut, avec toute fette eau ! Pour une fois qu'y pourrait faire autre fove que des bêtives... »

Alors qu'ils se promènent sous une pluie battante à proximité de la faille de l'Inlam, les aventuriers sont attirés par des clameurs provenant du torrent. Depuis plusieurs jours, un grand nombre de navires ont été entraînés par les eaux d'Altalith qui s'engouffrent dans la faille avec un bruit de tonnerre et beaucoup ont été drossés contre les parois. Leurs épaves s'entassent à présent au niveau de la première boucle et forment une sorte de barrage naturel sur lequel viennent régulièrement s'écraser d'autres navires. C'est précisément ce qui vient de se produire. Une nef marchande a embouti une petite caravelle. Quand les aventuriers arrivent sur les lieux, l'équipage a déjà été sauvé (il a été halé jusqu'au bord de la faille à l'aide de filets et filins), mais une forme féminine à la tête encapuchonnée se débat encore au pied du mât. Elle paraît prise dans les cordages et promise à une noyade certaine, car le bateau prend une gîte de plus en plus prononcée sous l'effet des vagues rageuses. Les marins rescapés sont pour l'instant trop épuisés pour faire quoi que ce soit. Et comme personne d'autre dans l'assistance ne semble décidé à agir, il va falloir que de preux aventuriers se dévouent. Il est relativement facile d'atteindre l'épave en utilisant les cordages qui ont été tendus entre celle-ci et la berge (un jet sous 5 fois la Dextérité suffit pour éviter une chute dans le torrent). Une fois sur le bateau, les aventuriers découvrent que leur « jeune femme en détresse » a la peau légèrement argentée. Elle est attachée au mat par des menottes et sa tête est prise dans un sac de cuir serré autour du cou par une cordelette. Une fois retiré, le sac révèle le visage d'une humanoïde plus que ravissante aux merveilleux yeux verts (une Nixe !). Les menottes peuvent être brisées d'un coup d'épée, mais avant de pouvoir regagner le bord de la faille, les sauveteurs vont devoir se débarrasser d'un péril inattendu... Deux araignées d'Azilian émergent d'une écoutille donnant sur la cale ; elles viennent de s'échapper de la cage dans laquelle elles étaient enfermées.

Les araignées : CA 2, DdV 4, PdV 30/28, Dom 1-8/1-4/1-4, grande taille.

Note. Le bateau étant sans cesse ballotté par les flots de l'Inlam et les vagues qui s'abattent sur le pont, le combat ne va pas être facile. Avant chaque coup, il faut réussir un jet sous 4 fois la Dextérité pour ne pas passer par-dessus bord. Si les aventuriers impliqués dans le combat semblent avoir le dessous, n'hésitez pas à handicaper les araignées... Ce ne sera que justice !
Une fois que tout le monde aura repris pied sur la terre ferme, la Nixe commence par remercier ses sauveurs d'une voix flûtée et mélodieuse, mais elle est brutalement interrompue par les hurlements hystériques d'un prédicateur au regard fou. Vêtu d'une robe de bure en lambeaux, menant une foule nombreuse et attentive dont certains membres se livrent à des actes de mortification, le « prophète » prend à partie le groupe des personnages et leur protégée : « Voilà une de ces infâmes créatures aquatiques qui sont responsables de nos malheurs ! Egorgez-la ! Et pas de pitié pour ses alliés ! » Fanatisée, la populace se rue aussitôt sur les aventuriers dans l'intention évidente de les réduire en bouillie. Pour fuir, les personnages vont devoir se frayer un passage au travers du groupe des agresseurs. Ils doivent pour cela se débarrasser d'1d10 dévots particulièrement vifs (ils combattent comme des guerriers niveau 4 armés de gourdins, mais un toucher réussi suffit pour les assommer).
La seule voie libre s'enfonce dans la partie inondée de la ville. Les aventuriers, après avoir semé leurs poursuivants, vont se retrouver à patauger dans une rue qui a été désertée par ses habitants. Seules quelques ombres furtives peuvent être aperçues de loin en loin au travers de l'épais rideau de pluie. C'est alors qu'un personnage accroche avec son pied un filin dissimulé par l'eau qui recouvre les pavés. Un épais filet actionné par un système de contrepoids se relève brutalement, emprisonnant tout le groupe !



Prisonniers des pirates !

« Comment fa, ma révidenfe des Trois Égouts a été réquivifionnée ! Et où ve vais mettre mes tableaux de maîtres, hein ? »

Les aventuriers sont rapidement désarmés et ligotés par une vingtaine de rudes gaillards qui ont tôt fait de neutraliser les jeteurs de sorts. Ils sont ensuite emmenés par les toits jusqu'à une ruelle étroite proche des docks où un gros vaisseau – sans doute porté jusque-là par une vague plus forte que les autres - s'est encastré entre deux maisons. Il y règne une activité intense. Partout, des hommes chargent à bord du bateau des objets précieux de toutes sortes (coffres, statues, etc.). Sans autre explication, les personnages sont enfermés – toujours ligotés – dans une pièce aveugle de l'une des maisons voisines, tandis que la Nixe est conduite jusqu'au vaisseau échoué.
Deux hommes se trouvent déjà dans la « cellule ». L'un a le visage couvert d'ecchymoses et semble être un marin, alors que l'autre arbore sur la poitrine l'emblème des fouineurs. Si les aventuriers ont déjà eu l'occasion de le rencontrer, ils reconnaîtront le Premier Fouineur Lamb*.
Lamb a été capturé par les pirates qui règnent désormais sur le quartier, dans le but d'être échangé contre une forte rançon. Cela le désole d'autant plus qu'il était en train d'enquêter sur les événements qui agitent Laelith depuis le début des pluies, et qu'il avait commencé à découvrir quelques indices intéressants. La présence en ville de nombreux prédicateurs appelant à l'insurrection l'inquiète beaucoup. Ceux-ci n'appartiennent à aucun Temple, mais ils sont certainement manipulés par quelqu'un. La situation est très grave, car le Roi-Dieu est pas joignable et certaines rumeurs laissent entendre qu'il serait atteint d'un mal inconnu. Ce qui lui semble particulièrement curieux, c'est que tous les Temples sont en émoi, sauf celui du Crâne. Cela cache certainement quelque chose. Lamb ajoute qu'il est prêt à offrir une forte récompense à quiconque lui apportera des renseignements à ce sujet. « Je serai libéré dans quelques jours, et mon bureau se trouve toujours dans la Terrasse de la Prospérité ! » Voici une proposition qui mérite réflexion...

Le marin, quant à lui, est un brave type qui officiait à bord du navire qui a fait naufrage dans la gorge de l'Inlam (cf. *Un sauvetage mouvementé*). Il ne sait pas grand-chose sur la Nixe, sinon qu'elle avait été engagée comme pilote le temps d'une traversée du lac d'Altalith. Au moment de l'échouement, le capitaine avait rejeté toute la faute sur elle avant de l'attacher au mat...
Les aventuriers vont avoir du mal à s'évader. A part l'épaisse porte par laquelle ils sont entrés, la pièce ne possède aucune issue et les gardes sont des professionnels.
Quoi qu'il en soit, avant qu'ils n'aient pu trouver un moyen de s'enfuir, une escouade de mercenaires vient les chercher – eux et le marin – pour les conduire jusqu'au vaisseau pirate. La poupe abrite une véritable salle d'audience où trône le capitaine Dragan, entouré d'une trentaine de ses hommes. La Nixe, habillée d'une tenue très légère, est assise à ses pieds.
Dragan a un aspect terrifiant : une trogne rougeaude de verrat, barrée d'une énorme paire de moustaches ornées à leur extrémité de petits crânes en or. Il est vêtu à l'orientale et un large cimeterre repose sur ses genoux. Il annonce à ses prisonniers qu'il doute fort que quelqu'un soit prêt à payer une rançon pour leur liberté. Ils sont par conséquent condamnés à mort pour crime « d'inutilité ».
Le marin est désigné en premier. L'un des mercenaires, sans prêter l'oreille aux hurlements du malheureux, va s'employer pendant de longues minutes à le dépecer avec une dague sous le regard amusé de Dragan et celui impassible de la Nixe. Quand vient le tour des aventuriers, cette dernière s'adresse au capitaine et lui propose de les épargner afin qu'ils puissent témoigner partout de sa grandeur. « Je les guiderai moi-même jusqu'aux limites de ton domaine, ajoute-t-elle. » A l'étonnement général, Dragan accepte (il est charmé !) et expédie même son poing couvert de bagues dans la figure d'un mercenaire qui ricane d'incrédulité. Une fois à quelque distance du bateau, Llywana (c'est le nom de la Nixe) fait ses adieux aux aventuriers. Elle doit se rendre à un important rassemblement de sages de nombreux peuples aquatiques, dont les Utruz. Elle plonge dans l'eau et s'éloigne rapidement en direction du lac.
Note. La trame présentée dans ce chapitre n'est qu'indicative, si les personnages préfèrent tenter leur chance en affrontant les mercenaires, considérez que ceux-ci sont des guerriers de niveau 6 à 8 armés de cimeterres avec une CA de 4.

Table d'aventures sur la Chaussée du Lac inondée

Utilisez cette table pour animer la partie quand les personnages seront dans le secteur de la Chaussée du Lac.

1) Les aventuriers entendent des cris de détresse. Ses fondations sapées par les eaux, une maison est en train de s'écrouler lentement. Un enfant hurle à l'une des fenêtres du premier étage. Quelqu'un aura-t-il le courage de s'aventurer dans la maison branlante pour le sauver ? (Variante : la maison n'est pas vraiment en train de s'écrouler et 1d10 brigands attendent à l'intérieur.)

2) 1-6 mercenaires de Dragan aperçoivent les aventuriers et veulent se débarrasser une fois pour toutes de ces « gêneurs » (CA 4, DdV 6, PdV 40, D 2-7).

3) 2-12 créatures qui vivaient dans la partie du Cloaque située sous la Chaussée du Lac se sont « mises au sec » sur le toit d'une maison. Elles n'aiment pas les curieux. (Exemple : 2 Trolls, CA 4, DdV 6+6, PdV 42/35.)

4) La pluie redouble d'intensité. Les rigoles permettant l'écoulement de l'eau qui est tombée sur les terrasses supérieures débordent et transforment brusquement en torrent (charriant des tonnes d'immondices !) la ruelle dans laquelle se trouvent les aventuriers.

5) Un groupe d'une vingtaine de fanatiques (CA 8, combattent comme des guerriers niveau 4, D 1-4) veut lyncher un couple d'Utruz. Si les aventuriers interviennent, les Utruz peuvent éventuellement les aider tant qu'ils resteront dans la section inondée de la ville.

6) Un énorme requin d'eau douce s'est égaré sur la Chaussée du Lac et attaque les aventuriers (CA 5, DdV 8, PdV 51, D 3-12).

Du côté du Crâne

« Tout fout le camp. Fe Cloaque est devenu une foire d'empoigne... va falloir que ve m'occupe de tout fa... »

Les inondations ont rendu problématiques les déplacements au sein de la Chaussée du Lac. C'est pourquoi la profession de « barquier » a vu le jour. Des passeurs proposent en effet un peu partout de transporter les personnes qui le désirent à bord de leurs barques en échange de quelques pièces. Les aventuriers auront probablement l'occasion d'avoir recours à ce mode de déplacement (pour se rendre jusqu'au temple du Crâne, par exemple), car il ne leur sera pas toujours possible de passer par les toits. Une barque, toujours la même, arrivera chaque fois à point nommé pour les convoyer. Celle-ci sera invariablement maniée par un petit vieillard étrange, au visage dissimulé par un chapeau à larges bords, qui ne leur demandera qu'un dédommagement symbolique pour son travail. Un signe des dieux ?
Comme les hommes de Dragan n'ont pas eu la bonté de leur rendre leurs armes, les personnages doivent maintenant s'en trouver de nouvelles (en agressant de paisibles promeneurs ou en cambriolant une armurerie). Arrangez-vous aussi pour qu'ils rencontrent fréquemment des hommes qui font partie des disciples du prédicateur du chapitre *Un sauvetage mouvementé* et qui les désigneront systématiquement à la vindicte populaire. Les aventuriers n'auront alors que plus d'intérêts à poursuivre l'enquête de Lamb. En toute logique, ils devraient décider de commencer par faire un tour du côté du Crâne.
Alors qu'ils arrivent à proximité du temple (l'eau ne monte qu'à une trentaine de centimètres à cet endroit), les aventuriers voient un jeune prêtre sauter d'une fenêtre du premier étage de l'édifice. Il est aussitôt suivi par quatre créatures semi-humaines qui ont tôt fait de le rattraper et de le rouer de coups, dans l'intention manifeste de le tuer.

Humains dégénérés : CA 6, DdV 2, PdV 18, D 1-6.

Même si les personnages interviennent immédiatement, le jeune prêtre expire en soufflant dans un dernier râle : « Le dernier roi revient... Châtiment... la crypte de Thôl-Kahlir... raaah ! »
Les gardes du Crâne commençant à affluer, il vaut mieux ne pas s'éterniser.
Note. Lamb avait raison de suspecter un malaise chez les adeptes du Crâne. Valdenath, leur grand prêtre, est actuellement en déplacement dans les Provinces. Profitant de cette absence, des membres du Temple de la Taupe ont noyauté l'administration du Crâne et dictent leur loi. Ils ont entre autres neutralisé les services de contre-espionnage et éliminent les sources de fuite (le jeune prêtre).

Intermède culturel

« Mais f'est qu'il me ferfe ! Vuvqu'à prévent v'ai laissé faire, mais y fait pas qui ve fuis ! A coups de chauffes ve vais le faire marfer, moi ! »

A Laelith, personne ne semble avoir entendu parler d'une « crypte de Thôl-Kahlir ». Il y a un seul endroit de la Ville sainte où l'on puisse en apprendre plus : la Bibliothèque de la Foi, située sur la Terrasse du Nuage. Le bibliothécaire, le barbichu Kob du Val, guidera les aventuriers au travers d'un invraisemblable amoncellement de livres, jusqu'à un grand fichier thématique. La crypte y est citée une seule fois, dans un ouvrage intitulé *Les derniers secrets de Tanith-Lenath* par Hildefons de Castelluisant. Ledit ouvrage est censé être entreposé dans l'une des salles du sous-sol. Malheureusement, lorsque les aventuriers questionnent l'érudit chargé de cette partie de la bibliothèque, il les informe que ce livre n'est plus disponible car il fait partie d'une collection qui a été dérobée voici bien des années. A ce moment-là, un jeune apprenti surgit d'une salle adjacente en hurlant qu'il a vu un démon. Si les aventuriers se précipitent, ils ne trouvent aucun démon et aperçoivent juste une petite ombre encapuchonnée qui disparaît rapidement entre les rayonnages. Toutefois, s'ils regardent par terre, ils verront l'ouvrage qu'ils cherchaient ! L'érudit est aussi décontenancé qu'eux.
Les derniers secrets de Tanith-Lenath est fort intéressant et traite des anciennes catacombes de Laelith, situées aujourd'hui dans le Cloaque. Il y est indiqué que la crypte de Thôl-Kahlir se trouverait dans les profondeurs du Cloaque. C'est là que serait enseveli le dernier roi de Tanith-Lenath, un être abject d'origine inconnue, considéré comme le grand responsable du courroux divin qui entraîna le Châtiment. Le nom de ce roi est illisible car il a été gratté chaque fois qu'il était cité. Un feuillet portant des notes en elfique est inséré dans le livre : « Le nom du dernier roi de Tanith-Lenath a été effacé des mémoires. Ce roi était protégé contre toutes les armes, sauf la plus simple : la dague ! Pas malin, ça ! Penser à y aller avec une dague flamboyante et tueuse. Demander à GB de m'en vendre une. Ne pas oublier rendez-vous avec Glynia ce soir. La crypte de T-K doit se trouver à la verticale de la place des Sept Royaumes. » Une main élégante a rajouté une phrase en commun sous ce texte : « Ce petit roitelet prétentieux n'est pas le vrai maître du Cloaque. »
Note. Le livre a été ramené par Trevelian, l'Empereur-Démon, qui aimerait beaucoup que des aventuriers se chargent de résoudre les problèmes que connaît actuellement le Cloaque.

Descente aux enfers

« Fes gars-là font des balaises. F'ils réufiffent, ve les décorerai de la médaille du farcophave d'or... »



Les aventuriers vont être obligés de se rendre dans la Main Qui Travaille, ce qui peut leur poser quelques problèmes s'ils tombent sur les hommes des prédicateurs (leur description a déjà fait le tour de Laelith). Une fois arrivés sur la place des Sept Royaumes, où plusieurs pseudo-prophètes hurlent des sermons apocalyptiques, ils doivent trouver un moyen pour s'introduire dans le Cloaque. Cela ne devrait pas être trop difficile car toutes les caves des maisons environnantes ont au moins une trappe condamnée ou une grille rouillée qui donne sur les sous-sols de la cité.
La progression dans le Cloaque doit être cauchemardesque. De l'eau goutte du plafond des galeries en permanence. Le sol est boueux et glissant, ce qui transforme les passages inclinés en toboggans. Certaines galeries horizontales sont inondées et il faut parfois plonger pour passer un siphon et continuer à avancer.
Le Cloaque est actuellement sens dessus dessous. Les créatures mineures qui vivaient dans les niveaux inférieurs ont dû « migrer » afin de fuir les inondations, et de féroces combats entre monstres se déroulent dans certains couloirs. Les troupes de Trevelian ont été les premières à faire les frais de ces bouleversements. L'Empereur-Démon sait d'ailleurs que si les choses ne rentrent pas rapidement dans l'ordre, il risque de devoir déménager un jour ou l'autre ; une idée à laquelle il n'arrive pas à se faire.
Note. Le dédale qui s'étend sous la place des Sept Royaumes est tellement complexe qu'il est impossible de tracer un plan du chemin qui conduit à la crypte. Nous vous fournissons ci-dessous quelques « rencontres », mais n'hésitez pas à en imaginer d'autres !
1. Dans une grande salle ornée de sculptures macabres, les aventuriers sont assaillis par une horde d'une quarantaine de Gobelins des Profondeurs (CA 7, DdV 1, PdV 8, D 1-6). Si les choses tournent mal pour eux, ils seront secourus par une autre troupe de Gobelins (plus malingres) dont les boucliers sont ornés d'un « T » runique.
2. Les aventuriers doivent emprunter un escalier se trouvant dans une salle où se reposent une vingtaine d'Uruk-Hai trempés et – pour certains – blessés (CA 6, DdV 2, PdV 15, D 1-8). Ils peuvent tenter de passer discrètement (les guetteurs feront semblant de ne pas les voir pour éviter des ennuis) ou attaquer en force.
3. Alors qu'ils s'apprêtent à franchir une immense salle de style gothique, les aventuriers sont hélés par une petite créature bavante, qui évoque le croisement entre un diable de Tasmanie et un Gremlin (le confident favori de Trevelian). Celle-ci leur indique avec insistance un passage secret qui permet de contourner la salle. Le sol de cette dernière est en effet une illusion qui masque un puits très profond et garni de pieux.
4. Des bruits de pas et des lueurs droit devant ! Il s'agit d'une troupe d'une vingtaine d'Orcs et d'Humains dégénérés (CA 7, DdV 1, PdV 8, D 1-6) conduits par un Ogre vêtu d'une livrée de majordome trop petite pour lui. Dix Goules, qui ânonnent une chanson sinistre, ferment la marche. Ce groupe hétéroclite transporte des coffres, des objets précieux, des tableaux, des meubles, et un beau sarcophage en bois sculpté (vide). Trevelian a ordonné que l'on déménage une de ses résidences secondaires ! Les déménageurs ne sont pas agressifs.
5. Une attaque sérieuse ! 6 Minotaures surgissent d'un couloir transversal (CA 6, DdV 6+, PdV 50, D 2-8).
6. Les aventuriers glissent dans un couloir en pente et tombent dans une ancienne chambre funéraire habitée par quatre momies (CA 3, DdV 6+3, PdV 50, D 1-12+ peur, paralysie, maladie...).
Pendant toute leur descente dans le Cloaque, les aventuriers sont guidés jusqu'à la crypte par une sourde mélopée qui se fera de plus en plus distincte au fur et à mesure de leur approche. Si vos aventuriers risquent d'être trop affaiblis, n'oubliez pas que Trevelian peut intervenir à tout instant, soit en leur faisant prêter main forte par ses sbires les moins handicapés, soit en leur faisant apporter des fioles de soins par Gwarzz (son familier baveur).

La confrontation

« Dès que l'autre machin fe fera fait claquer le beignet, ve reprendrai ma plafe. Qu'ils tremblent touf feux qui ont aidé fet efpèfe de tas d'ofs ambulant ! »

Après bien des vicissitudes, les aventuriers arrivent devant une large porte de pierre gravée de runes incompréhensibles, qui a été récemment brisée. La mélopée qu'ils ont entendue pendant tout le trajet résonne ici de manière particulièrement sinistre. La porte donne sur une pièce carrée d'une dizaine de mètres de côté. Un portail de bronze entrouvert peut être remarqué dans le mur du fond. Quatre Wights y montent la garde.

4 Wights : CA 5, DdV 4+, PdV 30, D 1-4+ perte de niveau.

Le portail ouvre sur une immense salle voûtée, éclairée par des braseros, où se déroule une étrange cérémonie. Un énorme piédestal surmonté d'un trône de pierre se dresse au milieu d'un grand pentacle. A chacune des pointes de ce pentacle, est prosterné un prêtre de la Taupe qui psalmodie des mots incompréhensibles. De chacun d'eux émane un rayon lumineux verdâtre, dirigé vers le sommet du piédestal. Sur le trône, un abominable créature humanoïde est assise (jet sous la peur). De taille imposante, semi-minérale et composée de cartilages et d'os, elle dodeline de la tête. Sa face, qui ressemble à un « écorché » médical, affiche une expression d'extase hideuse. Son crâne répugnant est coiffé d'une sombre couronne en obsidienne et une énorme épée pend à son côté.
La meilleure tactique à adopter consiste à abattre les prêtres simultanément (ils ne remarqueront pas l'arrivée des aventuriers). Une « touche » suffira pour cela. Si les aventuriers les tuent les uns après les autres, certains auront alors le temps de réagir et d'utiliser des sorts offensifs (Colonne de feu, Paralysie, Mur de feu...).
Briser la concentration des comploteurs a pour effet de réveiller prématurément la créature incomplète qui se trouve sur le trône. Avec un hurlement démentiel, elle attaque tout ce qui est à sa portée.

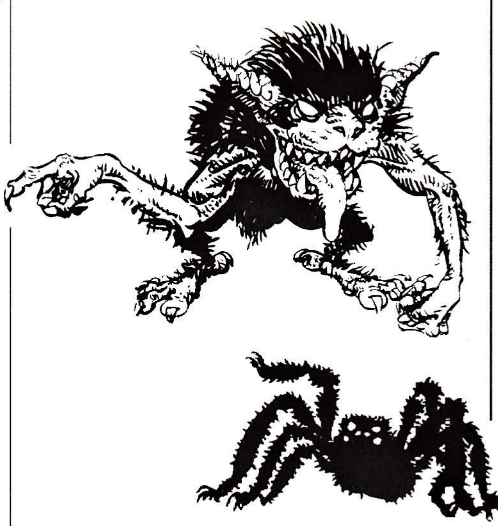
Les 5 prêtres : CA 0, Niv 10, PdV 80, D 2-8+4 (armes et protections magiques).
Le roi mort : CA 3, Guer/Mag/Clerc 15/16/11, PdV 100, D 1-8+5 (épée maudite).

La créature n'a pour l'instant aucun pouvoir de mage ou de clerc. Elle est cependant protégée contre la magie à 80 %. Bien évidemment, elle peut être touchée par d'autres armes que les dagues...
Une fois le monstre mort, un grand calme s'abat sur le Cloaque.

Le retour

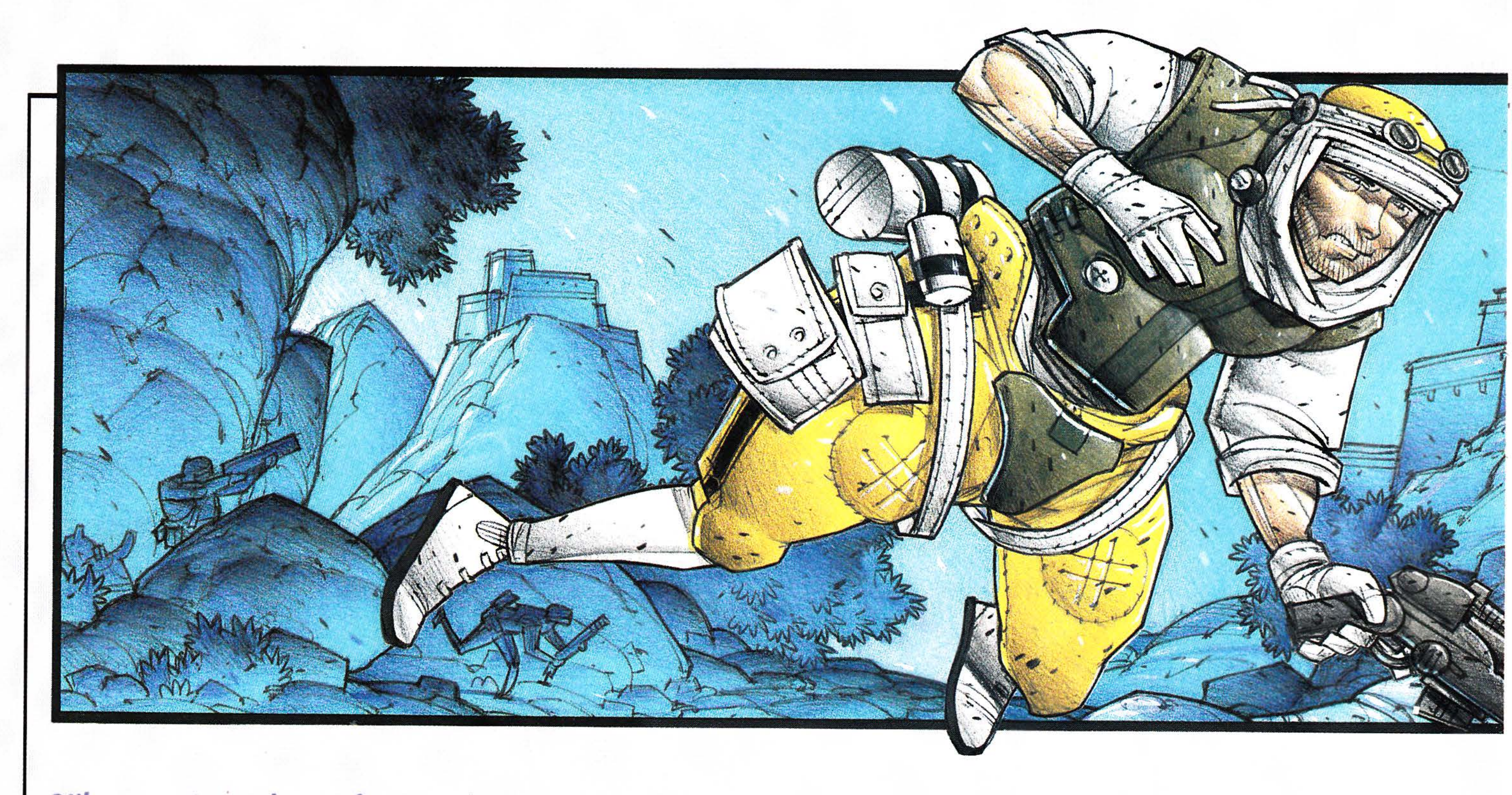
Les aventuriers ne seront pas inquiétés pendant leur remontée. Lorsqu'ils atteindront la surface, ils auront le plaisir de voir percer au travers des nuages le premier rayon de soleil du printemps. Au loin, du côté de la Haute Terrasse, une immense clameur, poussée par des milliers de poitrines, leur parviendra. Laelith retrouvera bientôt sa sérénité.
Maintenant, les personnages doivent retrouver Lamb pour se faire payer leur récompense. Si le Premier Fouineur est d'accord...

–« Dire que v'ai fauvé mon pire ennemi ! Cruel Deftin ! Et à moi perfonne ne dira merfi !...
– Gnarwll...
– Tais-toi un peu fale beftiole ! »



*) Ce personnage, ainsi que Trevelian l'Empereur-Démon, apparaît dans le scénario «La Nuit de l'Empereur-Démon» dans CB n°35.

scénario
Denis Beck et Jean Balczesak
illustration
Rolland Barthélémy



S'il est vrai que la profession de mercenaire remonte à la plus haute antiquité, il est fort probable qu'elle subsistera encore très longtemps. Tant qu'il y aura des armes et des combats à mener, les soldats de fortune trouveront toujours un emploi. Dans Star Wars, le Mercenaire est un personnage qu'il serait dommage de négliger, surtout si vous aimez les aventures pleines d'action et si vous voulez sortir du carcan manichéen Rébellion/Empire.

Le Mercenaire de Star Wars

Pour commencer, intéressons-nous à la fiche du Mercenaire, son verso nous apprend plusieurs choses intéressantes :

— L'Empire emploie quelquefois des mercenaires, qu'il traite souvent comme de la chair à canon, indigne de son intérêt. Beaucoup sont morts après avoir été abandonnés à leur sort.

— Les compagnies de mercenaires sont composées d'hommes et de femmes liés par un fort sentiment de camaraderie et un véritable « esprit de corps ».

— Les mercenaires sont des individualistes qui savent s'intégrer à un groupe organisé. Ils jouissent d'une liberté d'action plus grande que celle du soldat classique, mais ils doivent néanmoins se plier aux règles habituelles de la hiérarchie militaire.

— Ils participent régulièrement à l'occupation de planètes. Rien n'indique cependant que ce genre d'opération soit toujours commandité par l'Empire.

— Ils enrôlent occasionnellement dans leurs compagnies des contrebandiers ou des chasseurs de primes. Ils opèrent donc dans des structures assez floues, dont l'importance peut être modulée en fonction des circonstances.

Toutefois, l'élément le plus important n'est pas noté sur la fiche, mais découle de l'existence même de celle-ci. En effet, si certains mercenaires ont décidé de rejoindre la Rébellion, on peut raisonnablement déduire qu'il en existe d'autres qui poursuivent leurs activités. Ce sont ceux-là que nous allons essayer de cerner.

Qu'est-ce qu'un mercenaire ?

C'est un « soldat recruté à prix d'argent et pour un conflit ponctuel par un gouvernement dont il n'est pas ressortissant » (cf. *Petit Larousse*). Un mercenaire travaille pour de l'argent et vend ses services au plus offrant. C'est un combattant professionnel, humain ou non, issu d'une armée régulière (ex : l'ancienne Armée de la République) et capable d'accomplir des actions militaires de toutes sortes.

Bien souvent, c'est aussi un « spécialiste » dans un domaine donné. Aussi, quand vous créez un personnage de ce type, pensez à le doter d'une ou deux compétences plus élevées que les autres afin qu'il ait un statut un peu particulier au sein de sa compagnie : éclaireur (Dissimulation, Recherche), assassin de l'ombre capable d'abattre silencieusement ses cibles (Discrétion, Armes Blanches, Combat Mains Nues), spécialiste en artillerie (Armes Lourdes), pilote de transport de troupes (Pilotage de Vaisseau, Astrogation), expert en explosifs (Démolition, Technologie), conducteur de blindés (Répulseurs), spécialiste en systèmes de sécurité (Sécurité, Prog.-Rép. Ordinateur), infirmier (Médecine), expert en déstabilisation (Races E-T, Bureaucratie, Cultures), etc.

Comme d'habitude dans Star Wars, un groupe de mercenaires devrait toujours être composé de personnages aux talents complémentaires. Il est d'ailleurs tout à fait possible – voire conseillé – d'intégrer un ou deux « non-mercenaires » au groupe (ex : Pilote, Chasseur de Prime).

L'enrôlement

Il est rare que des mercenaires soient engagés à long terme. Entre deux opérations, les compagnies se débandent et les soldats de fortune mènent alors des existences parfaitement paisibles. Ils peuvent même avoir des métiers de couverture : commerçants, détectives, petits industriels, etc. Quand on a besoin de leurs services, ils sont recrutés par deux biais :

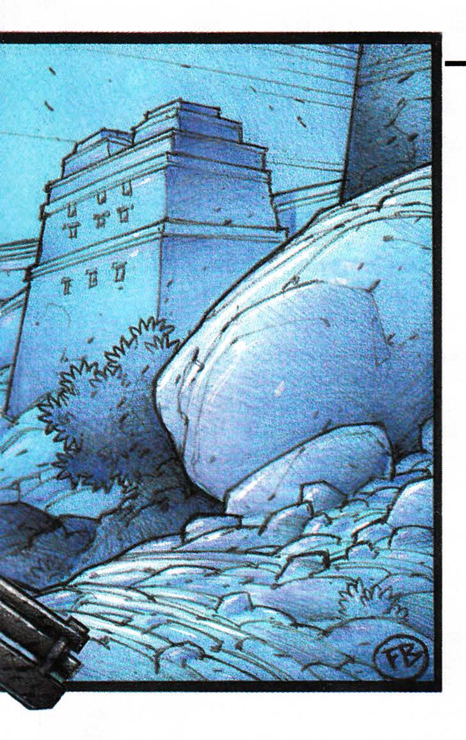
• Annonces passées dans une holo-revue spécialisée. Ces petites annonces sont souvent anodines, genre « Cherche consultants expérimentés pour développer agriculture sur monde désertique » ou « Emploi bien rémunéré offert à spécialiste en matériel agricole lourd ». Elles utilisent en fait un code bien particulier, l'expression « consultants expérimentés » faisant ainsi référence à une mission de formation de troupe, alors que « matériel agricole lourd » désigne une opération de commando.

• Intermédiaires connus. Certaines personnes sont réputées pour connaître des mercenaires, et les employeurs éventuels savent à qui s'adresser en cas de besoin. Ces « contacts » sont souvent des juristes qui se chargeront aussi de rédiger le contrat (voir ci-dessous) qui liera les combattants à leur commanditaire.

Il faut à ce stade établir une distinction entre deux catégorie de mercenaires :

— Les permanents, qui exercent cette profession aussi souvent que possible. Peu nombreux, ils occupent les postes d'officiers et de sous-officiers de leur compagnie.

— Les occasionnels, autochtones ou aventuriers désireux de gagner rapidement de l'argent, qui for-



PROFESSION

Mercenaire stellaire

ment le «gros de la troupe» et sont engagés par les permanents, au coup par coup et en fonction des besoins.
Les permanents sont les vrais mercenaires, alors que les occasionnels ne participent qu'à deux ou trois missions au cours de leur existence.

Le contrat

Les mercenaires offrent un «service», au sens que le droit commercial accorde à ce terme. Leurs prestations et leur rémunération sont régies par un contrat en bonne et due forme, établi au préalable avec le commanditaire. Ce contrat doit préciser la durée de l'engagement, la solde de chaque homme, le matériel mis à disposition, les frais pris en charge par l'employeur, etc. Il est généralement renouvelable et souvent élaboré avec le concours d'un juriste.
La solde est payable d'avance. A ce propos, il faut savoir que le salaire des mercenaires, quoique plus élevé que celui d'un soldat régulier, est rarement «fabuleux». Il varie selon le type de mission à accomplir, de la renommée de la compagnie et... de la concurrence. Il peut aller de quelques dizaines de crédits par mois pour un combattant indigène moyennement expérimenté, à plusieurs milliers de crédits par jour pour un officier réputé qui est engagé pour un raid dangereux.

Les motivations

L'argent n'est souvent pas la seule raison qui incite les mercenaires à risquer leur vie. Bien sûr, il est et restera le «nerf de la guerre», mais aucune solde – aussi astronomique soit-elle – ne peut ressusciter quelqu'un. En fait, les mercenaires ont toujours proclamé que c'était l'attrait de l'Aventure, plutôt que l'appât du gain, qui était à l'origine de leur vocation. C'est ce qui explique certainement l'agressivité et le «zèle» – parfois extrêmement meurtrier – dont les soldats de fortune ont souvent fait preuve dans l'exécution des missions qui leur étaient confiées.

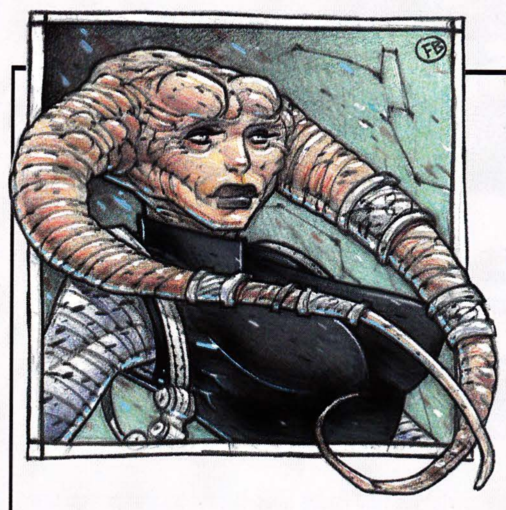
Un autre élément à prendre en considération est d'ordre idéologique. On imagine mal un mercenaire accepter de travailler pour un employeur qui aurait exterminé ses proches, par contre, on peut très bien concevoir qu'il accepte une solde modeste pour défendre une cause qui lui tient à cœur. Ce serait une grave erreur de considérer les mercenaires comme des «machines à tuer» privées de conscience, et qu'ils forment une corporation homogène! Dans l'univers de Star Wars, il y en certainement beaucoup qui approuvent les actions de la Rébellion, mais on peut aussi parier qu'il existe quelques «nasillons», épris d'autorité et respectueux de l'ordre établi, qui n'hésiteront pas à louer leurs talents à Palpatine.

Les missions

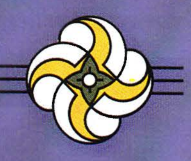
Il serait faux de croire que les mercenaires sont exclusivement employés pour «faire la guerre». Les tâches qui peuvent leur être confiées sont d'une grande diversité. La liste ci-dessous, sans prétendre être exhaustive, devrait vous inspirer quelques idées de scénarios.
• **Encadrement et formation de troupes locales**. C'est l'une des «grandes» spécialités des compagnies de mercenaires. Composées essentiellement d'officiers aguerris, elles sont particulièrement à même de former de jeunes conscrits et de les diriger au combat.
• **Protection rapprochée**. Une escouade de combattants expérimentés peut assurer la protection d'une personne importante (représentant gouvernemental en visite dans une région hostile, cadre du Secteur Corporatif en déplacement, héritier d'une riche famille susceptible d'être enlevé, etc.). Pour ce type de mission, les mercenaires doivent éviter d'attirer l'attention et donc savoir rester discrets.
• **Défense d'un objectif**. Une ou plusieurs escouades peuvent être chargées de défendre un lieu précis : villa d'un notable menacé de mort, installation industrielle exposée à des attaques (conduites par une guérilla, des mercenaires engagés par un concurrent, les Rebelles, etc.).
• **Maintien de l'ordre**. Quand une communauté quelconque risque de sombrer dans le chaos parce que les forces légales ne peuvent (ou ne veulent) pas ramener la paix sociale, les gouvernants en place font souvent appel à des mercenaires. L'importance du contingent dépend de la richesse desdits gouvernants et de l'ampleur de la tâche (ramener la paix civile dans un village est bien plus facile que de maintenir l'ordre sur une planète entière).
• **Opération antiguérilla**. Bien que présentant certaines similitudes avec la précédente puisqu'une guérilla menace toujours avant tout l'ordre public, cette mission est plus précise et ponctuelle : il existe une force antigouvernementale organisée et bien définie qu'il convient d'anéantir par tous les moyens. Dans certains environnements – une planète couverte de végétation, par exemple – les opérations antiguérilla sont particulièrement dangereuses, car l'adversaire peut tirer parti du terrain pour se dissimuler et mener des contre-offensives par surprise.
• **Déstabilisation**. Même si ce genre d'opération est traditionnellement confié à des agents secrets spécialisés, il n'est pas rare que des mercenaires soient engagés quand il s'agit de déstabiliser une nation ou un monde en utilisant des méthodes musclées. Le terme générique déstabilisation, dans ce cas précis, englobe plusieurs types d'activités distincts : mise sur pied et formation d'une guérilla indigène, destruction du potentiel militaro-industriel, terrorisme (kidnappings, attentats, assassinats), etc. En principe, les mercenaires sont tenus d'agir dans le plus grand secret et de se faire passer pour des autochtones. Dans ces limites, ils sont autorisés à utiliser tout le matériel qui leur paraît adapté.
• **Raids de commando**. Une usine à détruire sur Klaptun IV? Un gouverneur à abattre sur Tyrias? Un prototype à dérober dans les laboratoires d'Incom? Autant d'opérations «ponctuelles» dont une compagnie de mercenaires bien équipés peut s'acquitter sans problème.

Les mercenaires et la galaxie

Même s'il emploie parfois des mercenaires, l'Empire n'aime guère l'idée que des citoyens puissent se promener dans la galaxie avec des armes et agir contre ses intérêts. Le Commandement Suprême de l'Empire a d'ailleurs décidé secrètement de s'en débarrasser et plusieurs compagnies ont déjà durement souffert de cette politique d'extermination. Chaque fois que cela est possible sans engager sa responsabilité directe, l'Empire «oublie» d'envoyer des renforts ou du ravitaillement aux mercenaires qu'il a engagés...
La Rébellion méprise ouvertement les mercenaires indépendants prêts à se vendre à l'Empire, pourvu que Palpatine paye bien. Elle cherche cependant toujours à rallier ces combattants à sa cause et il lui arrive même d'engager une compagnie quand elle n'a pas assez de soldats pour accomplir certaines opérations.



Les Rats de Dwitzel



une compagnie de mercenaires

Un exemple valant mieux qu'un long discours, voici une compagnie dans laquelle des personnages pourront s'enrôler...

L'unité

Etablis sur Tatooine, les Rats comptent une trentaine de membres permanents de races diverses placés sous les ordres de Dwitzel, une Twi'lek. Sur la planète des sables, personne ne connait leur existence, hormis les membres de l'unité et Scar'dfor, un juriste sullustain établi à Anchorhead, qui est chargé de négocier les contrats.

Dwitzel est secondée par un humain, le major Dorgat, une brute féroce mais extrêmement efficace qui aurait commencé sa carrière comme pirate. Tous les permanents des Rats sont des « spécialistes » (explosifs, électronique, etc.) et il est rare qu'ils participent tous en même temps à une opération. Dwitzel préfère en effet faire appel à des occasionnels quand elle a besoin d'une troupe importante.

Les mercenaires disposent d'une petite base d'entraînement, installée dans le désert, à quelques dizaines de kilomètres à l'est de Mos Esley. Cette base rudimentaire, constituée de quelques entrepôts camouflés et défendus par des systèmes de sécurité sophistiqués, ne sert qu'aux périodes d'entretien physique auxquelles Dwitzel convie régulièrement ses hommes.

Quand ils ne sont pas en mission, les Rats ont des professions « civiles » qui leur permettent de se fondre dans l'anonymat de la société de Tatooine.

Note pour le MJ : tout mercenaire créé doit choisir une profession de couverture.

Matériel

Au cours de leurs campagnes, les Rats se sont constitués un formidable arsenal que leur envierait n'importe quelle unité rebelle...

- **Armes** : blasters de tous types, explosifs (grenades, détonateurs, détonite), pièces d'artillerie légère (blasters-mitrailleurs lourds, lanceurs de projectiles, lance-missiles portables...).
- **Equipements protecteurs** : armures (+1D à la Vig pour les dommages, -1D à la Dex), scaphandres, tenues protectrices diverses (combinaisons sous-marines, antifroid, etc.), deux armures d'assaut en apesanteur (voir Guide de l'Empire p.40).
- **Véhicules** : speeders standard, moto-jets, trois véhicules d'assaut compacts (GdE p.70), deux pisteurs et même une base de commandement automotrice (GdE p.71).
- **Matériels spéciaux** : senseurs et scanners portatifs, instruments permettant de falsifier n'importe quel document, ordinateurs surpuissants, communicateurs divers, transpondeurs portables.
- **Transport spatial** : une navette d'assaut de classe Gamma (GdE p.49), deux chasseurs Tie/In (Guide p. 23) subtilisés aux troupes de Palpatine. Dwitzel verse de substantiels pots de vin à certains contrôleurs de l'astroport de Mos Esley, afin que ceux-ci « oublient » de regarder leurs écrans lorsque les Rats décollent ou atterrissent. Quand ils ont besoin d'un vaisseau de plus grande taille, les Rats en demandent un à leur employeur.

Opérations

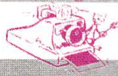
Les Rats sont généralement engagés par l'intermédiaire de Scar'dfor, le juriste. Spécialisés dans les missions ponctuelles et les raids commandos, ils se sont faits une réputation d'efficacité et de combativité dans tous les territoires de la Bordure Extérieure. Par principe, ils refusent les contrats visant à opprimer une population innocente et les missions commanditées par l'Empire ou ses alliés.

Jean Balczesak
illustration : Fred Blanchard

Le commandant Dwitzel

Race : Twi'lek
Age : inconnu
DEX 3D+2, Armes Blanches 5D, Armes Lourdes 4D, Blaster 5D, Esquive 4D, Grenade 4D+2 ; **SAV** 2D+2, Cultures 3D, Illégalités 3D, Survie 5D, Technologie 6D ; **MEC** 3D, Astrogation 3D+1, Equitation 3D+2, Répulseurs 4D ; **PER** 3D+1, Commandement 6D, Dissimulation-Discrétion 4D+2, Recherche 5D ; **VIG** 3D+2, Combat Mains Nues 5D, Escalade-Saut 4D, Résistance 6D ; **TEC** 3D, Démolition 3D+2, Sécurité 4D.
Apparence : Dwitzel est une femelle Twi'lek entre deux âges, mais encore assez jolie... si l'on fait abstraction des cicatrices dont son visage et son corps sont couverts.
Equipement : armure protectrice (+1D à la Vig pour les dommages, pas de malus à la DEX), casque spécial (conçu pour protéger ses appendices de tête), Blaster de chasse, vibro-lame, communicateur, deux détonateurs thermaux suspendus à la poitrine.
Histoire : très jeune, Dwitzel fut vendue comme esclave. Après plusieurs années dans une maison close de Waltar, elle s'échappa en tuant quatre personnes à l'aide d'un simple tesson de bouteille. Elle s'engagea alors dans l'Armée de la République et devint rapidement la première « femme » officier au sein des commandos spatioportés. Malgré des états de services irréprochables, elle fut chassée de l'armée quand Palpatine devint empereur et mit en place sa politique d'exclusion systématique des extraterrestres. Elle vint alors s'installer sur Tatooine où elle gagna sa vie comme réparatrice de matériel agricole. Dans le même temps, elle mit sur pied une unité de mercenaires de races diverses, connue sous le nom de Rats de Dwitzel. Depuis, elle a accompli – brillamment – un grand nombre d'opérations périlleuses. Dwitzel reste aujourd'hui le chef incontesté des Rats, qui font preuve à son égard d'un dévouement fanatique.
Personnalité : Dwitzel se comporte en toute circonstance de manière froidement professionnelle. Elle ne sourit jamais et dans les moments d'intense concentration son visage arbore une expression d'une profonde mélancolie. Intelligente et extrêmement rusée, Dwitzel n'apprécie guère l'Empire.
Citation : « En route les enfants, nous allons maintenant savoir qui doit mourir... »

INSTANTANES



Les griffes de l'amitié

Dwitzel a appris que le colonel Goshad, un de ces vieux amis, était retenu prisonnier dans une base de la guérilla prorebelle de Lyta, une petite planète couverte de jungle qui résiste encore à l'Empire. Comme il risque d'être exécuté dans les prochaines semaines, la Twi'lek décide d'aller lui porter secours en emmenant une dizaine d'hommes... dont les PJ.

— Pour le MJ : Goshad est déjà mort et l'Empire le sait, car c'est lui qui avait envoyé le mercenaire sur Lyta ! Les hommes de l'Armée impériale n'ont toutefois pas réussi à localiser la base de la guérilla et ils ont tout fait pour que Dwitzel vienne faire le travail à leur place. Les PJ vont devoir s'infiltrer au sein de la population indigène afin de se renseigner sur la guérilla et trouver la base où est censé être détenu Goshad. Après un assaut en règle (imaginez l'équivalent futuriste d'un camp des Contras), les Rats vont apprendre par les résistants qu'ils ont été trompés. C'est alors que les troupes de choc entreront dans la danse...

Dans la fournaise

Les Rats sont engagés par les Kuan'Mar, des extraterrestres ressemblant à des lézards, qui ont été colonisés par l'Empire, pour organiser la résistance sur leur planète. Une dizaine de « conseillers militaires » vont devoir se rendre sur la planète Trillia.

— Pour le MJ : Trillia est une planète désertique où il règne la journée une température supérieure à 50°. Les PJ vont devoir former les résistants, les mener au combat (opérations de commando, terrorisme) et les aider à se débarrasser d'un gouverneur impérial qui a réduit en esclavage la population afin d'extraire les ressources minières que recèle la planète. A la manière des musulmans du Moyen-Orient au début du siècle, les Kuan'Mar sont extrêmement pieux et leur religion regorge d'interdits incompréhensibles pour des étrangers. Pensez à l'épopée de Lawrence d'Arabie pour développer cette campagne.

Les catastrophes



Définitions

Il y a catastrophe et catastrophe, le tout est une question d'échelle.

• **Les catastrophes « ordinaires »**. Elles font des ravages, tuent des gens... mais laissent suffisamment de survivants pour que la vie reprenne normalement son cours au bout d'un certain temps. Elles n'en restent pas moins des épreuves très dures... D'autant que les ennuis arrivent rarement seuls. Autrement dit, les catastrophes s'enchaînent souvent. Des pluies diluviennes en été font pourrir les récoltes. Du coup, famine en hiver. Ses victimes se décomposent à l'air libre. Le terrain est propice aux microbes... et les survivants, affaiblis par la faim, résisteront moins à l'épidémie.

Un autre élément important reste le comportement des hommes face au drame. Une bonne organisation administrative peut considérablement aider les sinistrés à s'en sortir. Alors que dans un État paralysé par la corruption, ou tout simplement dépourvu de structures suffisamment solides, les moindres incidents peuvent prendre des proportions dramatiques.

• **Les catastrophes radicales**. A réserver pour les grandes occasions. Les victimes se comptent par dizaines de milliers, le cours de l'Histoire est transformé. La culture des survivants est altérée de façon définitive. Dans les cas extrêmes, il ne reste plus personne pour en parler. Ce genre d'événement peut donner naissance à un mythe, propagé par les rares survivants. Les histoires de civilisations perdues prennent leur source dans un événement de ce type...

Misères pour tous

Toutes les catastrophes de la liste ci-dessous peuvent être « ordinaires » ou radicales, selon votre bon vouloir. Une épidémie qui ravage une région, tuant enfants et vieillards, est un fléau relativement mineur. En revanche, la Grande Peste du milieu du XIVe siècle qui a balayé 30 % de la population européenne en quelques années, peut être considérée comme radicale.

— **Conditions météo anormales**. Du trop froid au trop chaud, les possibilités sont infinies. Hivers polaires et canicules sont des classiques, mais vous pouvez également jouer dans d'autres registres, plus subtils. Par exemple, une sécheresse en Éthiopie ne bouleversera certainement pas le climat de l'Égypte. En revanche, la crue du Nil risque de se faire attendre longtemps... et l'irrigation des champs aussi.

— **Bouleversements climatiques**. Si le phénomène se prolonge sur plusieurs années, les conséquences peuvent être incalculables. Voyez l'instructif exemple du Sahara qui, il y a quelques milliers d'années, était une plaine fertile et très peuplée. Il n'a fallu que quelques siècles pour qu'il se transforme en désert... Ce genre de cataclysme se produit fréquemment quand la chaîne écologique est rompue. Par exemple, la chasse intensive d'un type précis d'herbivore entraîne sa quasi-extinction. Les gros prédateurs émigrent, faute de nourriture. Les végétaux qui formaient l'essentiel de l'alimentation de l'herbivore prolifèrent... jusqu'à épuiser le sol et mourir. La désertification peut commencer.

— **Famine**. Généralement consécutive à une mauvaise récolte. Pour qu'elle prenne des proportions dramatiques, il faut qu'elle soit générale (et il est très rare que le blé vienne à manquer partout en même temps) ou que les pouvoirs publics n'arrivent pas à organiser la répartition (ou que ces mêmes pouvoirs publics spéculent sur les cours des grains ; c'est un des meilleurs moyens de s'enrichir rapidement, si on est un prévôt ou un ministre sans scrupules). La famine vient souvent s'ajouter à d'autres catastrophes (mauvais temps, guerre...). Pour tout le monde, l'hiver est la saison la plus meurtrière. Toutefois, les campagnards sont moins défavo-

risés : il y a toujours quelque chose à manger dans la nature (à commencer par son propre bétail ; mais bien sûr, son absence se fera sentir l'année suivante). Par contre, en ville, à part les rats (ou ses concitoyens), le choix est restreint.

— **Épidémies**. Fréquemment regroupées par les médecins locaux sous la dénomination « fièvres » ou « peste », elles recouvrent en fait une foule de maladies contagieuses : peste, choléra, typhus, variole, etc. Elles ne prennent leur vraie dimension que dans les mondes ignorant l'existence des microbes et les mécanismes de la contagion (en revanche, la notion de contagion apparaît assez vite ; les conseils pour l'éviter resteront d'aimables plaisanteries pendant des siècles). Ceci dit, même dans un monde aussi évolué que le nôtre, elles ont encore leur place (témoin l'épidémie de choléra qui a fait des milliers de victimes au Pérou, voici quelques mois).

— **Nuisances animales**. Selon les régions, il peut s'agir de nuages de sauterelles, de migrations de lemmings... N'importe quelle horde d'animaux qui fonce droit devant elle en dévorant tout sur son passage fait l'affaire. Cela ne nous parait pas grave, de notre point de vue de citadins du XXe siècle, mais pour des mondes où l'économie repose essentiellement sur l'agriculture, cela peut déclencher une famine, au moins à l'échelle régionale.

— **Avalanches ou coulées de boue**. Selon les régions, il suffit d'une montagne surplombant la zone à dévaster, et suffisamment de pluie pour rendre le terrain instable. Extrêmement dévastatrices, elles présentent toutefois un inconvénient : il est impossible de ravager beaucoup de terrain.

— **Inondations**. Le pendant « en plaine » du précédent. Les conditions de déclenchement sont grosso modo les mêmes : il faut des pluies abondantes. En revanche, elles peuvent s'étendre sur des dizaines de kilomètres carré, il suffit que le terrain soit bien plat. En climat tempéré, des montées du niveau de l'eau de plus de trois ou quatre mètres sont rarissimes (il en va autrement dans les zones tropicales, voir le cas du Bangladesh). L'inondation est un des rares fléaux avec lequel il est possible de vivre : il y a toujours une élévation de terrain ou des arbres où se réfugier. A moins tout simplement d'abandonner le rez-de-chaussée des bâtiments aux flots, et de vivre dans les étages en attendant que l'eau redescende (ce qu'elle ne fait pas toujours...). Pour peu que l'eau monte suffisamment et qu'il y ait assez de morts, on peut assister à la naissance de mythes similaires au Déluge.

— **Raz de marée**. Nous entrons ici dans une sous-catégorie que l'on pourrait baptiser « catastrophes à grand spectacle ». Causées par un tremblement de terre sous-marin, d'immenses lames de fond se lancent à l'assaut des terres. Toute la zone côtière est balayée. Les constructions humaines, à l'exception des plus solides, s'écroulent comme des châteaux de cartes. Toutefois, les raz de marée ont parfois des « caprices » étranges. On a vu des gens cueillis dans leur lit par la vague, entraînés sur des kilomètres pour achever leur parcours dans un arbre, pratiquement indemnes...

— **Tornades et cyclones**. Le premier se produit sur la terre ferme, c'est un immense entonnoir d'air qui tourne à toute vitesse, se remplissant de terre et de poussière. Le second est sa version marine, l'eau remplaçant la poussière. Les deux sont terriblement dévastateurs.

— **Tremblements de terre**. Les catastrophes les mieux connues du grand public, parce que les plus médiatiques. A noter : les secousses proprement dites durent rarement plus de quelques secondes, voire une minute. Elles sont souvent suivies, à deux ou trois jours, par d'autres, moins intenses. Dans la mesure où ils ont tendance à se répéter dans les mêmes secteurs, la population apprend vite à s'en prémunir. Parmi les précautions prises : des standards de construction adaptés (cela peut aller des immeubles antisismiques modernes aux maisons japonaises traditionnelles en bois et papier). A l'exception des sorts de divination, l'observation du comportement des animaux est la seule indication fiable dont disposent les habitants des mondes médiéval-fantastique pour anticiper l'événement.

— **Éruptions volcaniques**. Les poussées de fièvre de notre bonne vieille Terre (ou Glorantha, ou Royaumes Oubliés, ou un peu partout ailleurs) closent le chapitre des catastrophes entièrement naturelles. Ce sont a priori les plus faciles à éviter : il suffit de ne pas s'installer près d'un volcan. De plus, les éruptions meurtrières sont généralement précédées d'une ample moisson de signes avant-coureurs (grondements, fumées, cendres, tremblements de terre légers...). L'ennui étant que tous les volcans n'ont pas le fair-play de se signaler comme tels. Une montagne peut sembler parfaitement innocente pendant des siècles, avant de se réveiller pour des raisons inconnues. Et puis, même copieusement avertis, les gens ont parfois tendance à se montrer passifs : « Si ça n'a pas sauté du temps de mon père et de mon grand-père, pourquoi justement maintenant ? » Ils continuent donc à vivre leur vie jusqu'au jour où... (Cela vous parait fou ? Pensez au flegme avec lequel nous prenons la menace d'anéantissement atomique qui plane au-dessus de nous à tout instant.)

Les éruptions réellement cataclysmiques sont des phénomènes très brefs : il n'a pas fallu plus d'une minute ou deux pour que tous les citoyens de Pompéi soient rôtis vivants (les volcans disposent de toute une gamme de moyens de tuer : engloutir dans la lave en fusion, écraser par des projections de rochers, asphyxier par les cendres ou momifiés vifs par une « nuée ardente », mélange de gaz brûlants et de cendres...).

— **Catastrophes naturelles « non terrestres »**. Autrement dit, tout ce qui ne peut pas arriver sur Terre, mais qui peut se produire dans un monde médiéval-fantastique. Dans cette optique, l'ouverture inopinée d'une porte des Enfers, qui libère des hordes de démons avides de massacre, peut être considérée comme une « catastrophe naturelle »...

Les jeux de rôle ont un immense avantage sur le cinéma : les effets spéciaux y sont gratuits. En quelques phrases, vous pouvez faire vivre des scènes qui, portées à l'écran, coûteraient des millions. Alors, pourquoi se priver ? Dans cette optique, examinons un classique des films à gros budget : les catastrophes naturelles (qui peuvent intervenir dans tous le jeux de rôle existants !), et l'art et la manière de les utiliser à bon escient.

Des dieux et des hommes

Les mondes médiéval-fantastique présentent un aspect assez terrifiant : les dieux y existent réellement, et il arrive qu'ils soient courroucés et souhaitent exterminer ou châtier les humains. Pire, n'importe quel sorcier possédant suffisamment de puissance peut faire joujou avec les éléments et dévaster des régions entières. Dans le premier cas, il ne vous reste plus qu'à mettre en scène le cataclysme avec un maximum de couleur et un parfait mépris de la vraisemblance (si un joueur chipoteur vient protester que la région que vous venez d'expédier sous l'océan à grands coups de tremblements de terre ne se trouvait pas sur une faille et n'avait pas connu la moindre secousse depuis des milliers d'années, foudroyez-le sur place. Vous pouvez vous le permettre...). Evidemment, n'oubliez pas de prévoir une forme de désastre adaptée aux attributions du dieu. La Maîtresse des Maladies ne supprimera pas les humains qui l'ont offensée de la même façon que, par exemple, un dieu marin. Traditionnellement, le châtiment divin vient frapper des humains oublieux des commandements de leurs dieux, et particulièrement ceux qui commettent le péché d'orgueil (se croire l'égal des dieux ou chercher à les asservir). Pour le reste, mieux vaut ne pas trop spéculer sur ce que les dieux peuvent considérer comme une offense mortelle : ils sont parfois terriblement sourcilleux, annihilant un peuple entier pour une broutille... La punition divine prend généralement une des formes citées ci-dessus, mais un dieu imaginatif peut parfois inventer une variante particulièrement spectaculaire si le péché est particulièrement répréhensible. Voyez la pluie de feu qui anéantit Sodome et Ghomorre, avec en prime la femme de Loth changée en statue de sel. Dans les mondes polythéistes, il est aussi possible que les humains doivent supporter les conséquences d'une guerre entre dieux. Ceux-ci ont parfois tendance à oublier l'existence des chétives fourmis que nous sommes... Dans ce genre d'affrontement, des continents entiers peuvent disparaître ou être transformés en étendues stériles... Et parfois, lorsque les choses se sont tassées, les dieux se préoccupent de réparer les dégâts et d'aider les survivants.

Les réactions

Une fois que la catastrophe est un fait accompli, que se passe-t-il dans la tête des survivants ?

La panique

Elle aggrave toujours le problème initial. Elle accompagne fréquemment les catastrophes « ordinaires », à qui elle est particulièrement adaptée. Un bon exemple : un quidam terrorisé qui quitte sa ville ravagée par la peste... et va la propager un peu plus loin. Dans le même esprit, il se trouve toujours, après chaque désastre, des victimes hystériques pour retarder les sauveteurs.

L'état de choc

Recommandé pour les catastrophes soudaines, violentes. Qu'est-ce qui peut bien se passer dans la tête d'un homme qui perd foyer, famille et amis en moins d'une minute ? Le repli sur soi parait la meilleure réponse.

La chute des barrières morales

« Si c'est la fin du monde, pourquoi ne pas en profiter ? » Chaque catastrophe importante est accompagné de son cortège d'émeutes, de pillages et autres violences commises par des citoyens qui paraissaient parfaitement normaux « avant ». Les cibles privilégiées sont les magasins et les entrepôts, les bâtiments officiels, peut-être les temples (si les victimes ont l'impression que leur dieu a failli, ou s'il s'agit du temple d'une divinité ennemie). Souvent, les pillards ne cherchent pas uniquement à s'approprier des vivres pour survivre. Certains partent en quête d'un objet idiot dont ils ont toujours eu envie sans jamais pouvoir se l'offrir, d'autres préfèrent piller des maisons abandonnées. On assiste aussi fréquemment à des règlements de comptes entre vieux ennemis (« et si je poignarde Machin et que je donne l'impression qu'il a été victime des pillards, personne ne pensera que je puisse être coupable »). A signaler aussi un comportement bizarre : celui des maniaques qui aggravent les choses. L'exemple classique est celui du pyromane qui arrive devant l'incendie avec quelques bidons d'essence...

Le besoin d'explication

Il vient toujours, tôt ou tard, et peut être plus exactement appelé « besoin de trouver un coupable ». En fait, on peut se demander si la notion de catastrophe naturelle existe dans l'esprit de beaucoup de gens, tant il est commode d'avoir quelqu'un à maudire ! La réaction des masses dépend essentiellement de la nature de la tragédie, de leur niveau d'instruction, de la société dans laquelle ils vivent, et d'une foule d'autres impondérables. L'acceptation résignée de la tragédie est une rareté. La plupart du temps, les gens cherchent un coupable. Dans les sociétés les plus primitives, ce genre de circonstances déclenchent souvent une « chasse aux sorciers » ou aux individus « maudits ». Les critères de choix sont souvent extrêmement discutables (« un enfant aux cheveux roux est né trois jours avant le drame. C'est inhabituel, donc c'est l'émissaire du démon. Tuons-le, lui et sa mère ! »). Les sociétés plus avancées disposent souvent d'un bouc émissaire tout prêt. Il peut s'agir du roi, par exemple (c'est surtout valable dans les sociétés magiques, ou le roi est censé être en communication directe avec les dieux et les représenter sur terre). La colère peut également se reporter sur le clergé, ou sur un groupe social marginal (« ce sont les lépreux qui ont empoisonné les puits ! », « ce sont les chrétiens qui ont incendié Rome ! »). Encore quelques siècles, et les victimes en viennent à se plaindre de l'administration qui n'a pas prévu, pas organisé les secours assez vite, des assurances qui refusent de payer, etc. La violence de la réaction est, ici encore, imprévisible. Il peut y avoir des pogroms, des émeutes, le sacrifice rituel en grande cérémonie du roi... ou tout simplement une campagne de presse et une vague grogne.

Les catastrophes dans un scénario

Et maintenant, comment utiliser tous ces éléments ?

- Première possibilité, comme piment. Le pillage de vieilles tombes oubliées (avec portes, monstres et trésors) revêt toujours plus de charme s'il est accompagné d'une belle histoire, du genre « et dans la Grande Désolation du Ponant s'élevait la fière cité de Zrmblxs, jusqu'au jour où les dieux, irrités par l'arrogance du roi Grocken le Trublion... »
- Vient ensuite la motivation. Si les PJ ne réussissent pas dans leur mission, Quelque Chose de Terrible va arriver. A vous de préciser quoi, pourquoi, comment et qui est responsable. Des centaines d'idées de scénarios sont possibles à partir de là, de la prise d'otage un peu sophistiquée (le méchant magicien de service qui exige la Molaire maudite d'Ursulf le Malchanceux, sinon il transforme la région en lac de lave) à la quête divine (« si tu trouves dix justes dans cette ville de débauchés, Je consens à ne pas la détruire »). Pour les besoins de la cause, veillez à convaincre vos joueurs que vous irez jusqu'au bout de vos menaces. Ils peuvent être sincèrement persuadés que vous n'irez pas jusqu'à détruire une portion significative de votre monde.
Ah oui ? Et que diriez-vous d'un test sur une petite échelle, pour leur montrer ce dont vous êtes capable ? Ce genre de *Deus ex machina* est toutefois un peu « facile ». Mais on ne sait jamais... laissez-en planer la menace.
- Proche variante de l'idée précédente, la conséquence. La catastrophe est directement liée au résultat des actions des PJ. Peut-être ont-ils appuyé sur le mauvais bouton, dans la base secrète du méchant ? Peut-être la catastrophe n'est-elle en définitive qu'un moindre mal ? (Un tremblement de terre dans le Pacifique Sud. La Polynésie ravagée par plusieurs raz de marée. Mais entre ça et le retour définitif du grand Cthulhu, qui hésiterait ?) De toute façon, les personnages risquent de se retrouver avec un gros poids sur la conscience. Ce genre de fardeau est à réserver aux PJ marqués par un destin exceptionnel... et encore, pas souvent.
- Plat de résistance : le cadre. Là, on se moque de l'origine de la catastrophe, ce qui compte, c'est le spectacle et le fait que les PJ soient pris au beau milieu. Vous pouvez vous déchaîner, anéantir des villes et des civilisations... Un challenge intéressant pour un MJ. Quant aux PJ, ils devront survivre dans le chaos, peut-être organiser la survie avec d'autres survivants, et les mener vers un endroit plus sûr. Ce genre de scénario « messianique » est à utiliser si vous vous sentez spécialement en forme. Tout reposera en effet sur l'ambiance, autrement dit, il faut que vous vous donniez un mal tout particulier pour les descriptions, sinon les joueurs ressentiront autant d'émotion qu'un acteur de série Z qui voit des décors en carton-pâte s'écrouler autour de lui pour la dixième fois...
- Enfin, dernière possibilité : placer le scénario après la catastrophe. C'est particulièrement recommandé si vous jouez en campagne et que les PJ connaissent bien la région que vous avez ravagé. Ils sentiront mieux les différences avec ce qu'ils connaissaient (leur auberge préférée en ruines, leurs commerçants/informateurs habituels morts ou disparus, et ainsi de suite).

Dans tous les cas, vous avez devant vous un gros travail d'élaboration, puis de description.

Bon courage !

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy



Il pleuvait sur Laelith ce jour-là...

Aide de jeu **Pour Laelith**

Depuis des mois, des pluies diluviennes, ajoutées à la fonte des neiges, ont fait monter le niveau du lac d'Altalith. Au fond de l'Inlam, engorgé d'épaves et de débris, s'est formé un barrage qui envenime les choses. Laelith inondée devient le cadre de quelques scénarios à développer vous-même, individuellement ou autour du scénario* Les traces du Châtiment *de notre encart central.

L'édit de Mandala est-il vraiment obsolète ?

L'un des premiers bateaux emportés par les flots à se fracasser sur les rochers de l'Inlam fut le *Fleur de l'Asyamar* dont la cargaison secrète contenait des ingrédients magiques à l'intention des habitants du Pic des Mages. Dans la soupe de composants et d'objets magiques ainsi formée, un végétal (champignon, ronce ou mousse) se développa et acquit gigantisme et semi-intelligence. Hormis le fait de créer un bouchon et donc d'aggraver l'inondation de la Chaussée du Lac, la créature fouille les décombres des autres épaves à la recherche d'objets de pouvoir qu'elle sent confusément. Des magiciens ont engagé les PJ pour tenter de récupérer le plus possible de leur précieuse cargaison. Ils ont besoin « d'aide extérieure » car les émanations du bouillon de culture ont déjà fait perdre à certains de leurs collègues plusieurs niveaux de magie. Les PJ vont devoir s'enfoncer au cœur d'un véritable organisme parcouru d'éclairs et de gaz lumineux. A vous de doser les surprises et de voir si les PJ restituent tous les objets magiques retrouvés (difficile d'échapper à l'examen de sortie des magiciens !).

Pelouse interdite

La *Joanda* est un gros navire marchand qui navigue entre les Provinces et la Ville sainte. C'est par une nuit de tempête qu'elle arriva dans Laelith sinistrée et que le vent la drossa dans les rues de la Chaussée inondée. Elle « toucha terre » dans la cour de Son Excellence Fread Gors, baron de l'échelle Lumineuse (à la limite de la Terrasse de la Prospérité et de la Chaussée du Lac). Le bateau et l'équipage ne sont trop abîmés. Mais Gors a ordonné au capitaine Lerden « d'ôter cette horreur puante de mes plates-bandes ». Malheureusement, Lerden a fort mauvais caractère, et il ne supporte pas qu'on lui donne des ordres. Bref, il refuse de bouger : « Je suis à l'ancre, et ce n'est pas un petit avorton tout rouge avec une gueule de crevette qui va me faire quitter mon mouillage ! » Ni lui ni ses hommes n'ont abandonné le navire. La cargaison, composée essentiellement de fromages de chèvre d'Egonzasthan et de barriques d'arak, leur permet de tenir longtemps. Gors, furieux, a payé des charpentiers pour démolir le navire pendant la nuit... Il s'en est suivi une très vilaine bagarre avec les marins. Gors offre une forte récompense à qui arrivera à déplacer le vaisseau jusqu'au lac (ou n'importe où ailleurs ; en fait, il le verrait assez bien au milieu de l'Immense Solitude septentrionale). Si les PJ acceptent, il ne leur reste plus qu'à convaincre les marins (tous abominablement ivres, grâce à l'arak) de coopérer, et de trouver un moyen de faire descendre la *Joanda* jusqu'au port.

Châtiment : bis repetita ?

Depuis la catastrophe, on voit de plus en plus fréquemment des individus, juchés sur des caisses, qui haranguent la foule, affirmant que les événements des derniers jours ne sont que le prélude au Second Châtiment. A les en croire, le Roi-Dieu a trahi la confiance des dieux, et ils punissent la ville. Un nouveau Déo-Monarque viendra bientôt rétablir l'ordre. Les gardes, largement débordés par ailleurs, laissent dire... Curieusement, de spontané au début, ce mouvement devient de plus en plus organisé, comme s'il y avait quelqu'un derrière. Les prêcheurs changent... A l'origine, il s'agissait de simples illuminés, mais désormais, il semble bien que l'on ait affaire à des agitateurs professionnels, entourés de gardes armés. Leurs discours rencontrent un certain succès parmi les sinistrés. Que ce soit par curiosité personnelle ou en « service commandé », les PJ s'infiltrent dans le mouvement. Ils découvrent qu'il est dirigé par un nommé Quazod Kerven, un jeune homme charismatique qui est – en privé – fort clair sur l'identité du prochain Roi-Dieu : lui-même. Le neutraliser ne sera pas une partie de plaisir, et même une fois fait, un certain nombre de questions troublantes subsisteront : où Quazod s'est-il procuré l'or qu'il a généreusement distribué un peu partout ? Et comment cet individu à peu près inculte a-t-il pu rédiger ces discours brillants qui galvanisaient leurs auditeurs ?

Ouverture de la saison de pêche

Parmi les boucs émissaires fréquemment cités par la population, les Utruz arrivent en bonne place. Bien qu'ils évitent soigneusement de se montrer en ville depuis la catastrophe, les sinistrés les plus nerveux parlent de plus en plus de « descendre jusqu'au village de ces peaux-vertes et de leur faire une grosse tête ». Les incidents racistes se multiplient. Dans une petite rue non inondée de la Chaussée du Lac, une demi-douzaine de portefaix pleins de bière poursuivent un jeune Utruz. Les PJ passent par là, et mettent les agresseurs en fuite. E'Dernë, l'Utruz, leur est très reconnaissant. Il est

venu en ville à la recherche de sa famille qui a disparu quelques jours après le début des pluies. En Bons Samaritains qu'ils sont, au fond, les PJ vont certainement accepter de l'aider. L'enquête sera longue et difficile, incluant sans doute un passage au village utruz (qui n'a pas si bien que ça supporté les inondations ; la tempête a arraché certains pieux d'ancrage, et bon nombre de maisons sont parties à la dérive.) Selon vos plans, la piste peut remonter jusqu'à une faction extrémiste du Temple du Poisson d'Argent (à la recherche de « coupables » commodes pour apaiser les éléments) ou jusqu'à une maison du port où les Utruz se cachent « en attendant que les choses se tassent ». Il est également possible qu'E'Dernë soit en train d'essayer de manipuler les PJ. Peut-être a-t-il un plan machiavélique de son cru, qui utiliserait par exemple le monstre de l'épisode suivant ?

Au monstre !

L'immense majorité des habitants de la Chaussée du Lac a choisi de rester, et s'est retranchée au dernier étage des maisons. Les déplacements se font en barque, ou à la nage pour les petites distances... Or depuis quelques jours, des rumeurs persistantes affirment qu'il ne serait pas sain de sortir après la tombée de la nuit. Tout le monde a un ami qui a lui-même un ami qui a aperçu le « monstre ». Personne n'est d'accord sur son apparence, mais on parle d'une immense ombre noire qui viendrait chasser dans les rues inondées. La créature renverserait les barques et avalerait les humains... Quoi qu'il en soit, un des proches des PJ vient de disparaître. Il ne leur reste plus qu'à se mettre à l'affût, nuit après nuit... A votre avis, le monstre existe-t-il, ou s'agit-il simplement d'une bande de voleurs qui dissimule ainsi ses agissements ? S'il s'agit d'un monstre, c'est un carnivore gigantesque, plus ou moins fluide pour pouvoir se glisser dans des rues étroites, amphibie... Bref, un shoggoth.

Après une première confrontation désastreuse avec le monstre, les PJ devront chercher un moyen de l'emprisonner à nouveau. Les Utruz ont sans doute des légendes qui parlent du monstre et qui montrent le « signe » magique qui permet de le tenir captif.

Les rats quittent le navire

Le Cloaque est en grande partie inondé, lui aussi. Dans les premières heures, beaucoup d'habitants de la basse ville ont eu la surprise de voir des bandes de monstres trempés sortir de toutes sortes de coins improbables (un placard parfaitement innocent qui dissimule un passage secret oublié de tous, une cave aux murs fragiles, un puits ou une fontaine...). A la stupéfaction générale, la grande majorité n'est pas agressive. Au contraire, ils supplient les habitants de la surface de leur donner un asile et de la nourriture (« et si on a pas le droit de manger de l'homme dans le monde d'En-Haut, on prendra ce que vous nous donnerez »). Le moins qu'on puisse dire est que le choc des cultures est violent, entre les paisibles citoyens de la surface et les tribus guerrières des sous-sols... Les autorités les ont pour l'instant installées dans un village de tentes, dans ce qui est actuellement l'île du Canal-Rideau (une partie non immergée des célèbres jardins). Petit à petit, des centaines de créatures bizarroïdes s'y sont installées. Leur présence rend les habitants du quartier très nerveux, à juste titre... Une bande d'orques a décidé de « se venger » et prépare la guerre... Leur première cible sera une tribu de trolls qui s'est portée volontaire pour assurer la police du bidonville.

Dés(eaux)lation

Parmi les rares humains à s'aventurer dans le camp des monstres figurent les prêtres du Poisson d'Argent. D'ailleurs, ils sont partout et font l'impossible pour aider les victimes de la catastrophe. Evidemment, beaucoup de gens les regardent de travers... La plupart se perdent en explications confuses, d'où il ressort qu'ils ne sont pour rien dans cette épreuve, qu'ils sont désolés, mais que leur devoir est de faire l'impossible pour réparer... (Il y a bien entendu une minorité d'excités qui interprètent les événements comme un signe de faveur divine et qui jubilent. Ils ont beau être peu nombreux, ils font beaucoup de bruit et de déclarations ronflantes.) Le principal souci de la majorité des prêtres est la prévention des épidémies, qui menacent de se déclencher d'un jour à l'autre. A cette fin, ils ont interdit que l'on précipite les cadavres dans la Faille, et proposé à leurs collègues de l'Oiseau de Feu de se charger de la crémation des corps. Parmi les autres mauvaises nouvelles, les difficultés d'approvisionnement (les caravanes sont bloquées à l'extérieur), et des émeutes sporadiques dans les quartiers les plus touchés...

Les affaires sont les affaires

Les PJ sont engagés par Grinnia, une superbe Naine rousse, pour retrouver son mari, architecte porté disparu depuis le jour de la catastrophe. Il travaillait à la réfection d'une maison, quai des Contrebandiers. Ce qu'elle se garde bien de leur dire, c'est qu'en fait, ce n'est pas son mari mais son complice et qu'il cherchait à récupérer le légendaire trésor de Tourre l'Éventreuse (qui aurait, parait-il, vécu dans cette maison). Il semble que le nain ait trouvé les indices nécessaires et qu'il ait profité de la confusion pour s'éclipser sans ses complices. Ceux-ci (une demi-douzaine de durs fraîchement échappés d'une aventure de *Mike Hammer*) sont partis à sa poursuite en « oubliant » la rousse, qui engage les PJ pour tirer les marrons du feu. (Les truands ont tout de même laissé une ou deux personnes pour la surveiller. Ils s'attacheront aux pas des PJ, avant de tenter de les liquider.)

Dans la maison, une mosaïque codée indique effectivement l'emplacement d'un ancien repaire de l'Éventreuse. Malheureusement, elle se trouve dans la cave... sous cinq mètres d'eau. Grinnia presse les PJ de se rendre audit repaire, sur le Haut Lac, elle les accompagnera. Mais pour y aller, il faut traverser un lac d'Altalith encore très agité, franchir la Divine Écluse (les rapides ont triplé de volume, et l'écluse est fermée. Il faudra escalader). Les nains sont heureux d'avoir des nouvelles de la ville. Ils confirment avoir vu l'un des leurs, suivi à quelques jours d'un groupe hétéroclite, mais fort bien armé. Tout ce joli monde, PJ compris, va se retrouver pour un règlement de comptes à l'entrée de la caverne inondée censée abriter le trésor...

Bain de pieds pour le Crâne

Une des affaires qui tient en haleine l'opinion laelithienne est celle des « engloutis du temple du Crâne ». Construit en sous-sol, ce temple a particulièrement souffert de la catastrophe. Toutefois, étant situé sous la surface du lac, il avait déjà été inondé à plusieurs reprises et les architectes ont prévu un système complexe de portes étanches. Il est donc possible qu'il y ait des survivants. Malheureusement, les tunnels d'accès sont encore en grande partie inondés. De plus, beaucoup sont éboulés, ou menacent de s'écrouler. On recherche des aventuriers/spéléologues pour diriger l'expédition de secours... Il faudra barboter dans des galeries boueuses, hantées par des créatures du Cloaque réfugiées dans un coin à peu près sec (il y a là toutes les bestioles qui, ne supportant pas la lumière du jour, n'ont pu gagner la surface). De loin en loin, les PJ découvrent un survivant humain en état de choc. Le temps qu'ils atteignent et ouvrent la première porte étanche, un violent orage éclate au-dessus de la Cité sainte. Le niveau de l'eau monte à toute vitesse. Selon toute probabilité, les PJ arriveront à se réfugier in extremis du bon côté de la porte. Un peu plus loin, ils découvrent les survivants, un ramassis de prêtres et d'adeptes plus ou moins loufoques, sans parler d'un ou deux représentants non humains du Temple de la Taupe qui ont réussi à monter jusqu'ici. Tout ce petit monde survit dans une ambiance tendue. Les vivres sont sur le point de manquer. Aux PJ d'éviter qu'ils en viennent à s'entre-tuer, et de les guider jusqu'à l'extérieur...

Spéculations

Les rumeurs vont bon train sur l'origine des inondations. On parle de colère divine, bien entendu, mais aussi de sombres machinations du Temple du Poisson d'Argent pour prendre le pouvoir (du côté des adeptes du Poisson d'Argent, la théorie d'une machination des autres cultes pour nuire à leur foi gagne en popularité). Cela dit, d'autres personnes bien informées évoquent la possibilité que Joséphus Nœürâstën se soit trompé, pour une fois, en tentant de détruire la Molaire maudite d'Ursulf le Malchanceux... ou qu'il y ait une sombre machination des Provinces derrière tout ces événements... Les « très très bien informés » murmurent le nom de Trevelian. Même si l'Empereur-Démon n'est pas à l'origine des inondations, il est probable qu'il prendra le train en marche avec enthousiasme. Il pourrait par exemple être derrière les agitateurs mentionnés plus haut. Après tout, régner à travers un Roi-Dieu marionnette, ce serait mieux que rien... Enfin, certains excentriques affirment même – quelle idée ! – que les inondations sont tout bêtement d'origine naturelle.

Tristan Lhomme

illustration : Rolland Barthélémy

LES TERRIBLES AVENTURES DE





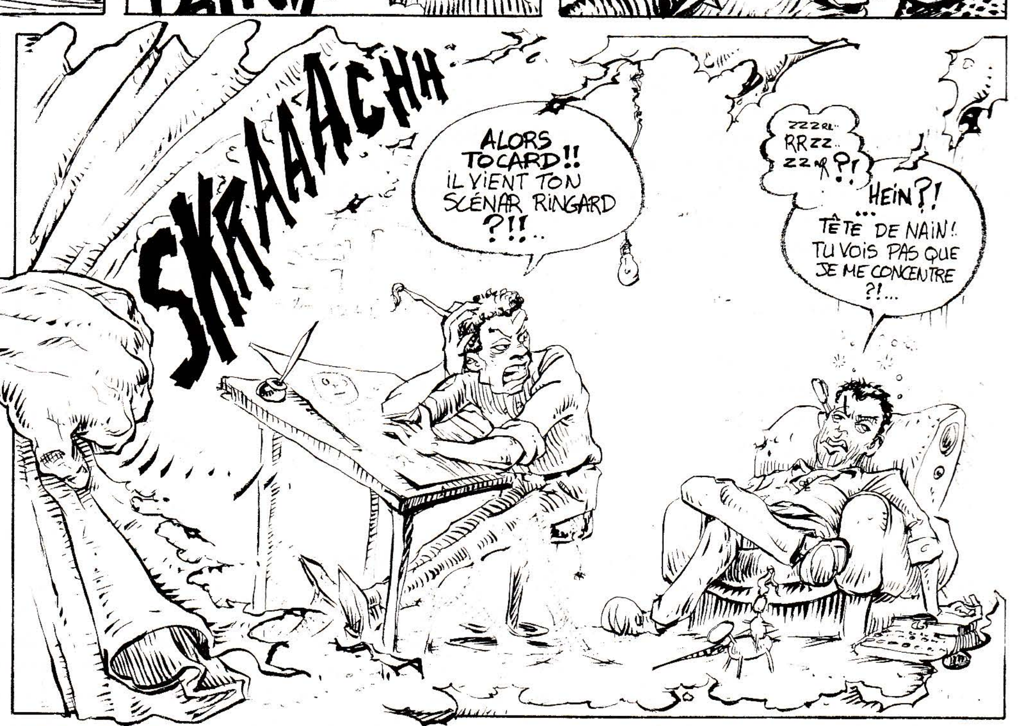




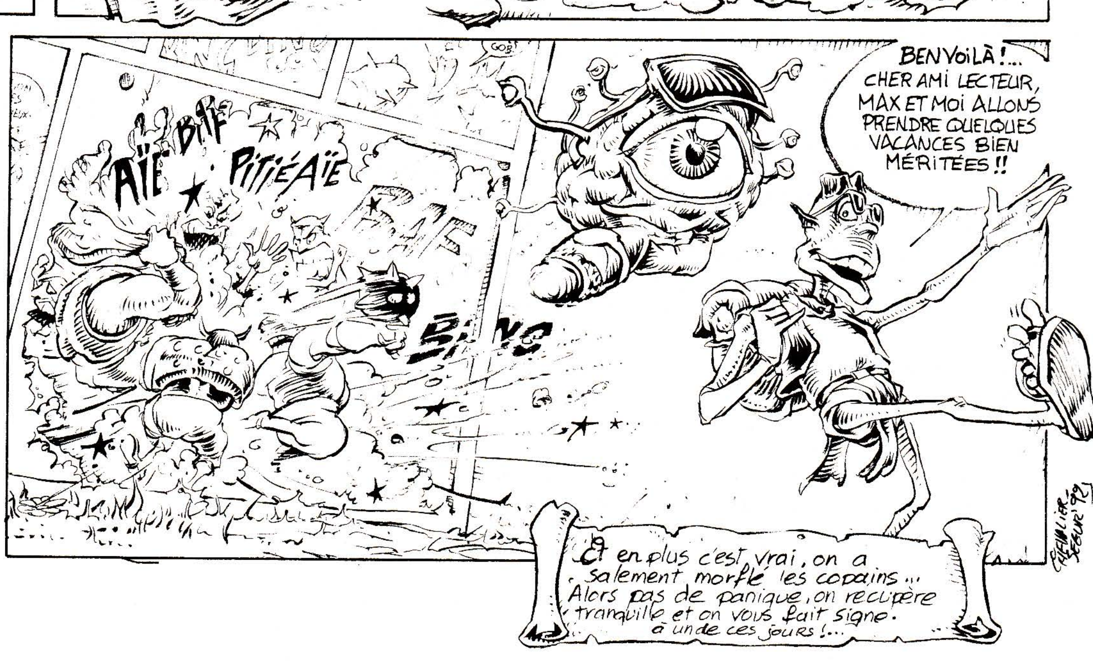














Fwouinn le Parcheminé : sa vie, son œuvre

L'origine de Fwouinn le Parcheminé se perd dans la nuit des légendes (voir CB n° 63). Nul ne sait exactement quand on entendit parler de lui pour la première fois à Laelith ; et personne ne peut vraiment prétendre être le dernier à en avoir entendu parler. Entre les deux, il semble que sa présence recouvre *plusieurs* générations d'aventuriers. Mais qui fut-il vraiment ? Les pièces que nous publions cette fois-ci jettent un jour nouveau sur le personnage. Il s'agit d'une lettre de Fwouinn et d'extraits de journaux intimes de deux grands érudits de l'époque : Szilderon le Bien Nanti et Malthuzar de Pratsch.

Szilderon le Bien Nanti était considéré posséder un savoir universel. Sa belle maison de la Haute Terrasse consacrait quatre grandes pièces à la bibliothèque, avec des murs couverts de rayonnages du sol au plafond. Six secrétaires zélés filtraient soigneusement les visiteurs en quête d'érudition et d'informations diverses.

Plus modeste dans sa maison de la Terrasse de la Prospérité, Malthuzar de Pratsch se vouait essentiellement à la zoologie. Peu d'animaux osaient lui résister, et son traité de *Vivisection pour les Enfants* fait encore fureur aujourd'hui.

Extrait du journal de Szilderon le Bien Nanti

12 IV. Journée harassante. N'ai pas cessé d'être dérangé par des Elfes qui voulaient savoir comment naissent les Nains, et par des Nains voulant savoir comment meurent les Elfes. Ces incapables de secrétaires laissent entrer tout le monde !

13 IV. Bonne journée. Reçu la visite d'un groupe d'aventuriers en proie à l'intransigeance d'un sphinx-gardien. Pour avoir accès au 22e niveau du temple de Aaargl, ils doivent répondre à une question. Leur sphinx ne veut pas en démordre et ils n'ont droit qu'à une réponse. Failli les envoyer promener, mais leurs arguments étaient valables. Rangé la bourse de 100 pièces d'argent dans le grand coffre et demandé trois jours de délai. Aurai trouvé la réponse d'ici là, à savoir « combien de papates possède un glapouviot normalement constitué ». Les sphinx ont de ces questions !...

16 IV. Mauvaise journée. Les aventuriers sont revenus chercher la réponse. Pas eu le temps. Ai demandé nouveau délai. Comment leur faire comprendre que leur petit problème me détourne de recherches capitales ?

17 IV. Journée pénible. Ai confié le travail à Malthuzar, c'est un spécialiste des animaux. Mais il n'a rien voulu entendre à moins de 90 PA. Enfin, il m'en reste toujours 10.

19 IV. Routine. Reçu lettre de Fwouinn le Parcheminé pour m'emprunter un livre. C'est le quatrième emprunt ce mois-ci, un traité de botanique, cette fois. Enfin ! Le lascar a le mérite d'être clair, précis, et de savoir ce qu'il veut ! Lui ai envoyé le livre. Je sais qu'il est soigneux. Et puis il ne manque pas de neveux débrouillards, vivement le 24 !...

21 IV. Malthuzar m'a enfin fourni la réponse. Il était temps. C'était un piège : les glapouviots n'ont pas de papates.

Extrait du journal de Malthuzar de Pratsch

16 IV. Lolote tient absolument à vivisectionner les mouches avec un scalpel alors que c'est si facile avec les doigts !
Résultat : la chérie s'est coupée et elle a pleuré...

17 IV. Ai promis à Lolote un nouveau petit chat. Ce raseur de Szilderon veut savoir je ne sais quoi sur les papates. Accepté pour 90 PA.

18 IV. Lolote n'arrête pas de pleurer. On ne s'entend plus. Impossible de se concentrer. Refilé le travail à ce pauvre Fwouinn pour 80 PA. Le pauvre hère me fait pitié avec ses hardes et sa vue basse.

20 IV. Fwouinn n'a pas chômé. J'ai la réponse pour Szilderon. Soit dit en passant, ce n'était même pas de mon ressort et je pouvais toujours chercher. Les glapouviots sont les fruits du glapouvier de Smiraldie, lequel, contrairement au glapouvier arborescent, produit des fruits sans papates. Dumoulin-Dezel est parait-il formel à ce sujet. Les botanistes m'étonneront toujours.



Lettre de Fwouinn le Parcheminé à Szilderon le Bien Nanti

18 IV. Cher et estimé collègue, Mémoire du Monde et Précepteur des Dieux,

Pardonnez-moi de faire intrusion, par la modeste présente, au sein de vos vastes et généreux pensers.
Je sollicite simplement de votre Bienveillance qu'elle me prête le tome III du « Dictionnaire de Botanique Absolue » de Dumoulin-Dezel, lettres F à H. Rien que pour quelques heures, promis-juré, j'y ferai attention comme à la prunelle de vos yeux.
Juste un petit détail à vérifier. Tout le monde n'a pas votre mémoire.
Non, ne soupirez pas, cela ne vous prendra qu'une minute : le livre en question se trouve dans la troisième salle de votre bibliothèque, celle avec une porte donnant sur le jardin, et dont, pour une raison qui m'échappe, vous avez récemment fait changer la serrure.
Très précisément, c'est un tome in 8° de 364 pages, relié en veau Marrengoth, avec titre frappé et surgaufrage à l'acide 20 %.
Il se trouve sur la 4e étagère en partant du bas, à gauche de la fenêtre aux rideaux verts, entre la « Cuisine à la Vapeur » de Lao Ting et le « Traité Général » de Val de la Farandole. Le quérir ne vous prendra qu'une seconde. Merci d'avance.

Fwouinn le Parcheminé

P.S. Mon neveu Mouz d'Isnet peut encore avoir des billets demi-tarif pour le Déshabillage interdit du 24. Cela vous intéresse-t-il toujours ?

Denis Gerfaud illustration: Didier Guiserix

Univers:

Nom du personnage:	Age:

Race:	Sexe:	Métier:

Nom du joueur

Date de création

Composantes

3 à 6 (18 pt)

CORPS	
INSTINCTS	
CŒUR	
ESPRIT	

Moyens

1 à 4 (10 pt)

PERCEPTION	
ACTION	
DÉSIR	
RÉSISTANCE	

Vie

Pr

Équilibre Psychique

Souffle

Règnes

0 à 2. (8 pt avec Règnes et Énergies)

Minéral		Végétal		Animal	
Humain		Mécanique			

Énergies de base

Puissance		Rapidité		Précision	

Armes et armure

Nom de l'arme	Dégâts	Notes

Type d'armure et protection

Talents

X	-4	-2	0
Agriculture	Armes normales:	Armes légères:	Athlétisme
Architecture			Bagarre
Écrire			Chant
Falsification de documents			Cuisine
Langue étrangère éloignée:	Arts martiaux	Bricolage	Dessin
	Camouflage	Cartographie	Dialogue
	Coutumes étrangères	Comédie	Discrétion
Lire	Équitation	Danse	Langue maternelle
Lire sur les lèvres	Instrument de musique:	Déguisement	Observation
Mathématiques		Dressage	
Navigation	Langue étrangère proche:	Escalade	
Serrurerie		Orientation	
Zoologie		Pistage	
	Jonglage	Poésie	
	Natation	Psychologie	
	Piégeage	Premiers soins	
	Vol à la tire	Recherche en bibliothèque	

Points d'Aventure

RAL PARTHA



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir (cocher les références désirées) :

❒ **R 397 THE DENIZENS OF RAVENLOFT........... 110,00 F.**
❒ **R 409 BLISTERS DE 12 NAINS.......................... 140,00 F.**

(AJOUTER 30,00 F. DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE)
Ci-joint mon règlement total de ....,..... F. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :

JEUX DESCARTES, 1 Rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

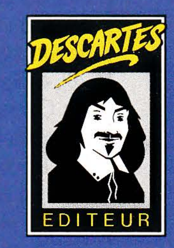
NOM : .... **PRENOM :**....................................

ADRESSE : ....

....

Figurines vendues non montées et non peintes . Modèle présenté peint par Bruno Allanson .

R 397 THE DENIZENS OF RAVENLOFT



R 409 BLISTERS DE 12 NAINS



AD&D® est une marque déposée appartenant à TSR INC. USA

METALLIQUES

COLLECTION

N'oubliez pas de jeter un œil au tome 2 du Guide de peinture (encart central), il est entièrement consacré aux dioramas !

LES NOUVEAUTES



Portraits crachés des amis ou ennemis d'Astérix. On croirait qu'ils vont parler. (Metal Magic)

ALTERNATIVE ARMIES

Vingt-trois nouveaux blisters, et pourtant le contrôle antidoping fut négatif. Le patron d'Alternative Armies doit être un nécromant de haut niveau entouré de sculpteurs zombies travaillant pour lui 24 heures sur 24 !

Voilà donc des guerriers-chiens (OH 16) ; des fantassins de Dresda (FL 12) ; des ogres, à pied (VTN 18) ou sur rhinocéros (VNT 19) ; des antipaladins (VNT 20) ; des vampires (VNT 21) ; une manticore (VNT 22) ; des guerriers d'inspiration inca ou maya (CM 14) ; Fionn Mac Cumhail, superbe Celte avec ses deux chiens (CM 15) ; des guerriers fomorians (CM 16) ; des chevaliers elfes (CE 12) ; la cavalerie d'élite de l'impératrice (CE 13) et enfin, l'impératrice elle-même sur son trône (CE 14).

Au rayon SF, les figurines officielles pour Firefight ne sont pas en reste : officiers « vets » crusaders (FC 20), équipe de « nettoyage » Levy (FC 23), et crusader Clearance (FC 24). Pour l'empire Shia Kahn, des officiers commandos (SK 11), des psychoborgs (SK 12 et 15), la légion Priam (SK 14), les légionnaires d'assaut (SK 17), les saboteurs-infiltrateurs (SK 18) et enfin des lycanthropes (SK 19).

Mais quand vont-ils s'arrêter ?



Confidences sur le trône de l'impératrice des elfes. (Alternative Armies)

ARMAGEDDON E.M. DIFFUSION

De nouvelles figurines sont en préparation, notamment une série de cinq chez E.M. Diffusion. Armageddon promet aussi des merveilles, mais il faudra être patient. Seules les figurines sculptées par l'ancien graveur d'Aquila devraient être disponibles en janvier.

ATF/SIROZ

La chasse à l'ogre. Tel est le titre de la nouvelle saynète du talentueux Marcel Bocognano. Elle représente trois nains face à un ogre, ce dernier agrippant par les cheveux un pauvre nain ligoté. Le tout est très bien réalisé, avec un extrême souci du détail. Arrangez-vous donc pour lui fixer un rendez-vous galant avec votre pinceau préféré : le résultat vaudra le coup d'œil.

La prochaine série devrait être un orchestre de nains, mais chut ! c'est encore top secret.

CITADEL/MARAUDER

Enfin des nouveautés ! Tout d'abord, une nouvelle série d'impériaux, sculptée par les frères Perry (qui travaillent aussi pour Wargame Foundry, marque bien connue des amateurs de figurines historiques). L'ensemble de ces figurines est très réussi, on regrettera juste d'avoir à coller les bras fournis à part sur quelques modèles. Notez aussi des éclaireurs et des gardes du Reik qui feront autant de figurines idéales pour PNJ de Warhammer. Enfin, de nouvelles références de machines de destruction pour Space Marine (Battlewagon, vindicators...) sortent à l'occasion de la nouvelle édition du jeu.



Eh oui. Cet archer impérial est de Citadel...

Au chapitre des rééditions, les heureux possesseurs du Supplément de Blood Bowl sorti le mois dernier pourront trouver sans peine les caractéristiques du fabuleux et très efficace rouleaucrabouilleur nain, qui est à nouveau disponible, au même titre que les halfelings (halfelings : nom stupide dont on affuble les hobbits pour d'obscures raisons tenant aux droits d'auteur).

GRENADIER

Le rhinocéros de guerre de l'armée barbare est enfin disponible. Cette grosse pièce est de toute beauté, et la qualité des différentes pièces est telle que l'on peut la monter sans colle : tout tient et jointe parfaitement. Du travail remarquable !

Sont aussi disponibles : le juggernaut, sorte d'animal préhistorique monté par un orque ; de nouvelles figurines dans la série Fantasy Warrior avec trois blisters de Copplestone (hauts elfes avec épieu ou arc long, archers barbares) et plusieurs de Bob Naismith, avec notamment des gobs sur araignée (sorcier, héros, chef ou artilleur) et des amazones sur félins géants. Tout cela est toujours aussi bien gravé.

METAL MAGIC/CJR

Peu de nouveautés, mais de taille, surtout pour le nez de l'une d'elles : j'ai nommé Cléopâtre, reine d'Égypte, et figure emblématique de cette nouvelle série Astérix. Ces figurines sont désormais présentées en blister individuels, ce dont personne ne se plaindra. Sont donc disponibles : Cléopâtre, son goûteur personnel, les deux architectes (le méchant et le gentil), et un serviteur du palais (réf. 1704a à 1704e). Quant à la référence 1702l, permettez-moi de la rendre à César, à qui elle appartient.

PRINCE AUGUST

La série sur la légende de Tùrin est enfin disponible. Elle est très belle, contenant même quelques figurines exceptionnelles comme Thingol, Morwen et Nienor, ou deux orcs de Morgoth aux postures



La nouvelle série Mithril : la légende de Thùrin (mais qui sont ces silhouettes menaçantes à l'arrière-plan ?). Prince August

très réalistes. On regrettera juste le nombre important de bras à coller. Il est toujours frustrant d'être obligé de faire quelques travaux manuels avant de pouvoir peindre la belle figurine sur laquelle on vient de jeter son dévolu.
Le Mithril Handbook est sorti. La documentation sur les différentes armées, les détails vestimentaires, les emblèmes, j'en passe et des meilleures, en fera un ouvrage indispensable pour tout amateur de JRTM. Mais la déception est à la mesure du remarquable travail réalisé : il manque les 92 premières références, ce que tous les collectionneurs regrettent déjà. Dis, monsieur Prince August, tu peux pas rajouter quelques pages dans ton catalogue ?

RAFM

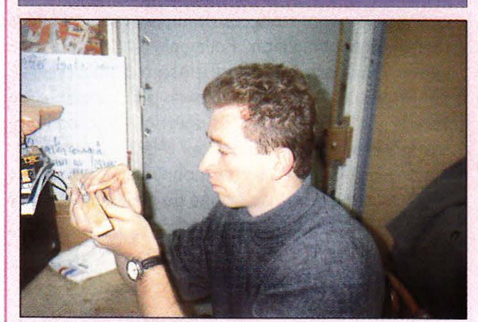
Nous guettons toujours les figurines prévues pour l'Appel de Cthulhu et Star Wars, et il n'y a toujours rien à l'horizon. Quant aux figurines que cette marque devait réaliser pour Star Trek, il semble y avoir un léger malaise au niveau des droits, et donc un retard probable.

RAL PARTHA

Mon coup de cœur du bimestre est sans contexte la boite de figurines pour Dark Sun, le nouveau monde pour AD&D. Elle contient une vingtaine de figurines de toutes tailles, avec des races étranges et nouvelles qui devraient vous faire craquer. On retiendra également le dragon noir de feu et de glace (R 413) présenté en avant-première dans le numéro précédent, des démons du feu (R 410), un dragon de cuivre (R 411), un griffon (R 414), un géant des nuages vraiment superbe (R 416), un troll géant (R 417 et enfin cinq gnomes plutôt bienvenus, vu le peu de choix offert aux amateurs de cette race pittoresque (R 418).
Les premières figurines pour Shadowrun auront du retard et il faudra encore les attendre un mois ou deux. Sauf bien sûr un miracle de dernière minute.

Textes : **François Décamp**
Impressionneur de pellicule : **Bruno Allanson**
Pinceaux magiques et autres barbouillages : **les mêmes**

LE DOSSIER



Un article dans Casus Belli, un petit bâtonnet d'esquimau taillé en pointe, et beaucoup de doigté !

Il était une fois un lecteur de Casus Belli, pédicure de son état et joueur de jeu de rôle occasionnel. A la suite d'un article consacré à Chris Tubb (CB n° 56), il eut la révélation : un jour, lui aussi graverait des figurines !

Premiers essais

Très jeune, Emmanuel Contal sculptait déjà de petites statuettes en bois. Son métier lui a appris les gestes précis et le maniement du scalpel et du bistouri. Voilà pour l'expérience antérieure. Mais il faut ajouter qu'il est piètre dessinateur (il ne fait jamais de croquis préliminaires) et n'a jamais été un amateur fou de figurines. Il a simplement eu le courage de se jeter à l'eau, par défi et par plaisir.
Au début, il applique à la lettre les recettes dévoilées dans le fameux article : pâte à modeler sur armature en fil de fer, une spatule et de l'inspiration médiéval-fantastique. Première difficulté à surmonter : contrairement à la sculpture sur bois où on enlève de la matière, il faut ici en rajouter. Le bonhomme façonné grossièrement est en effet habillé progressivement, de façon à rajouter des détails de plus en plus fins. De l'observation des figurines Mithril, il retient l'importance des détails et du réalisme des mouvements. Le plus difficile restant les visages (il admire beaucoup Chris Tubb à ce sujet).
Après des premiers essais assez angoissants (la technique pâte à modeler impliquant la destruction de l'original lors de la fabrication du moule), notre sculpteur en herbe, réalisations en poche, parcourt les boutiques parisiennes et recueille commentaires et critiques afin d'améliorer sa production. Le troll visible sur les photos témoigne de cette première époque.

Des esquimaux à Tamerlan

A ce stade, Emmanuel commence déjà à avoir sa technique bien à lui. Délaissant le scalpel et la spatule des débuts, il façonne ses propres outils dans... des bâtonnets d'esquimaux ! Bâtonnets qui sont sculptés à leur extrémité, de façon à obtenir, par pression sur la matière, différents types de marques (cercle, traits de longueur variable, V,...). De son propre aveu, le choix d'une bonne marque d'esquimaux s'impose, faute de tomber sur du bois de piètre qualité.
Un vendeur avec lequel il a sympathisé lors de ses visites dans les boutiques spécialisées l'aiguille alors vers Remark, une des rares marques françaises de figurines historiques. Son responsable, Marcello Kramer, lui donne sa chance, le chargeant d'assurer la gravure d'une nouvelle gamme de cavaliers timourides (armée de Tamerlan, fondateur du deuxième empire mongol au XIVe siècle), et le faisant changer de technique de gravure. Il le pousse à adopter le Milliput, qui se prête beaucoup mieux à une utilisation industrielle des futures figurines. En effet, celui-ci durcit en séchant, ce qui donne un original moins fragile, qui ne sera pas détruit par l'élaboration d'un premier moule. Et si ce dernier ne se révèle pas satisfaisant, on peut toujours retravailler la figurine originale, ou une de ses premières copies (voir photo du cheval).
Emmanuel travaille donc maintenant sur quatre chevaux et une demi-douzaine de cavaliers timourides, et il a presque achevé un aventurier fantasy. Tout ceci moins d'un an après avoir lu ce fameux numéro de Casus Belli !
Souhaitons qu'il ne soit pas le seul à avoir oser se jeter à l'eau. Les marques françaises de figurines sont de plus en plus nombreuses et leurs figurines d'une qualité de plus en plus comparable à la production anglo-saxonne. Alors pourquoi pas vous ?



Le résultat : l'émule de Chris Tubb verra bientôt ses créations sur les présentoirs des magasins.

EDITORIAL

Le championnat de France 1992
de wargame s'annonce bien.
Vous êtes déjà nombreux
à nous avoir fait part de vos compliments
pour la qualité esthétique
de la carte et des pions de
1792 - La Patrie en danger,
notre dernier jeu en encart.
Les Américains eux-mêmes
ont été « bluffés »,
Richard Berg et Kevin Zucker
entre autres !
Ce championnat se déroulera
dans le cadre prestigieux
du 1er Salon de l'Histoire,
ce qui permettra de populariser
mais aussi « d'anoblir » notre hobby.
Nos collègues du *Journal du Stratège*
ont publié dans leur dernier numéro
une aide de jeu pour *1792*,
ainsi que des conseils tactiques.
Pour ceux qui ne le connaîtraient
pas encore, c'est le moment ou jamais
de découvrir ce magazine
dont le contenu comme la forme
ne cessent de s'améliorer
à chaque numéro.
A cet égard, saluons également
la naissance de *Tactiques*,
magazine entièrement consacré
à la série ASL.
La presse wargame française s'enrichit !
Ajoutez à cela de nouvelles parutions
de jeux français et il y a de quoi
être optimistes pour l'avenir.
Que ceux qui ont des problèmes
pour trouver des partenaires
pour jouer cessent de se morfondre.
Hornet Leader est un jeu simple
(il se joue avec des cartes !)
et destiné au jeu en solitaire.
Il fait un « tabac » aux USA.
Si vous préférez les wargames
plus classiques mais manquez de temps
et/ou de joueurs,
l'article de Jérôme Discours
peut vous donner des idées.
Après les jeux de diplomatie
par correspondance
que nous avait présentés Xavier Blanchot,
essayez donc les *monster games*
par correspondance.
C'est ainsi que le wargame
est le plus proche de la réalité.
Enfin, nous reprenons dans ce numéro
notre rubrique Inspi-wargame.
N'hésitez pas à nous faire part
de vos points de vue à son sujet
et... à vous plonger avidement
dans la lecture
des passionnants ouvrages présentés.

Laurent Henninger

Conseils de jeu

Après *Raphia*, *Valmy*. Les jeux du Championnat de France de wargame se suivent mais ne se ressemblent pas ! En effet, quoi de plus différent du choc frontal et codifié de deux phalanges hellénistiques que le jeu des marches et des contre-marches, des esquives et des assauts soudains, caractéristiques des guerres de la Révolution française. L'objectif militaire reste pourtant le même : mettre hors de combat l'armée de son adversaire. Cette destruction militaire de l'ennemi n'est néanmoins que l'outil permettant de détruire son niveau de moral, elle n'est pas une fin en soi. D'autres objectifs, d'ordres politique et stratégique, sont à prendre en compte avec autant d'importance.
L'échelle opérationnelle de *La patrie en danger* (le scénario couvre 24 jours de temps réel, un hex. peut accueillir plusieurs corps d'armée) et les particularités des guerres de la Révolution vont conduire les protagonistes à mettre en œuvre des démarches tactiques très différentes de celles requises par *Raphia*. Pour vaincre dans cette campagne de *1792*, il faut comprendre que perdre 1 ou 2 points de force en attrition n'est pas capital ; l'essentiel étant de disposer au bon moment et au bon endroit des forces nécessaires à la victoire. Le jeu présente, en effet, un équilibre entre les situations tactiques « locales » (prises de citadelles, déplacements) et la situation stratégique d'ensemble (concrétisée, entre autres, par le niveau moral des deux camps).

La situation de départ

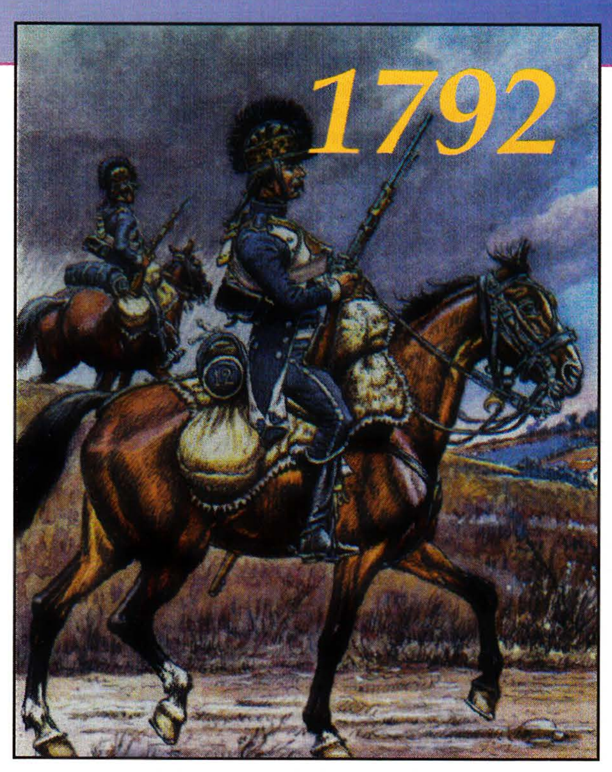
Le 29 août 1792, les forces coalisées (Prussiens, Autrichiens et Émigrés) sont en position centrale. Echelonnées sur l'axe Luxembourg-Longwy-Verdun, elles s'interposent entre les deux armées françaises, celle de Dumouriez établie entre Sedan et Montmédy, et celle de Kellermann regroupée autour de Metz. Les Austro-Prussiens veulent s'ouvrir la route de Paris, les Français cherchent à les en empêcher. Disposant d'effectifs comparables, les deux partis s'appuient pourtant sur des armées aux atouts et aux défauts bien distincts.

L'armée coalisée

Composés de 117 points d'infanterie, 42 de cavalerie et 8 d'artillerie, les Austro-Prussiens sont les plus nombreux. En plus, au début de la partie, le joueur Coalisé a sous la main un corps de bataille déjà concentré et prêt à l'offensive (Brunswick, Hohenhole, Courbière, Lottum), qui représente plus de la moitié de ses forces totales. Il dispose également dès le départ d' une artillerie importante rassemblée sous Brunswick et Lottum (8 points), capable de faciliter l'assaut de citadelles comme Verdun, et d'influer sur le déroulement des batailles (il suffit parfois d'un tir préalable d'artillerie pour changer le rapport de force du combat).
La plus grosse faiblesse des Austro-Prussiens réside dans le médiocre niveau d'initiative de leurs chefs. Hormis Brunswick (niveau 4), l'armée coalisée ne peut compter que sur 2 généraux de niveau 3 d'initiative (Hohenhole et Clerfayt), les 5 autres n'étant que de niveau 2 ou 1. Par là même, elle éprouve des difficultés à se déplacer efficacement, si ce n'est en restant concentrée en une seule pile sous Brunswick. Mais dans ce cas, elle doit se mouvoir lentement pour ne pas subir de plein fouet une attrition défavorable par nature à une armée d'invasion. A partir de 31 points de force d'infanterie concentrés, un mouvement lent (3 hex. au plus par tour) est conseillé sous peine de voir fondre les effectifs avant même le combat.
C'est là tout le dilemme du joueur Coalisé qui dispose d'un véritable rouleau compresseur au regard des forces françaises éparpillées devant lui, mais qui ne peut guère les poursuivre sans s'épuiser. Ou il sépare ses forces pour avancer vite sans subir l'attrition, mais il s'expose à laisser en route des corps d'armée dont les chefs ne réussiront pas le test d'initiative ; ou il se concentre en une pile et avance lentement. Le salut peut venir de l'utilisation opportune des deux meilleurs généraux, Hohenhole et Clerfayt, pour accompagner de leurs actions isolées les mouvements du corps de bataille regroupé sous Brunswick.
Autre casse-tête pour l'armée austro-prussienne : le maintien de sa ligne de ravitaillement. Peu mobiles, les Coalisés doivent se garder en permanence des actions de corps français destinées à couper leur axe de communication. Pour cela ils doivent surveiller leurs arrières en disposant d'une réserve conséquente (Clerfayt par exemple), capable de contrer les forces françaises opérant sur la ligne de ravitaillement. Il doit également sélectionner habilement des sources d'approvisionnement provisoires et les conserver hors de portée de l'ennemi (Longwy puis Verdun sont bien adaptées).

L'armée française

Etant moins nombreuse (92 points d'infanterie, 31 de cavalerie et 8 d'artillerie) et n'étant pas dans sa totalité sur la carte au début de la partie (les premiers éléments de l'armée du Nord n'apparaissent qu'après 5 tours de jeu), l'armée française bénéficie par contre d'une plus grande mobilité. Sa division en deux armées distinctes lui permet de disposer de deux ordres de mouvement par tour. Le niveau d'initiative de ses généraux est largement supérieur à celui des Coalisés (3 généraux de niveau 4, 4 de niveau 3 et seulement 3 de niveau 2 ou 1). Il permet au Français de marcher en ordre dispersé et de se concentrer efficacement au moment voulu. Le joueur Français peut d'ailleurs s'amuser à « papillonner » autour des corps coalisés, ses possibilités d'esquive par initiative, si la menace se fait pressante, étant élevées. De même, les poursuites après combat s'avèrent souvent efficaces avec des généraux ayant 4 d'initiative.
Point faible : prises séparément, les armées françaises ne font pas le poids contre l'armée de Brunswick. Il faut alors constamment faire attention à ne pas être surpris par le corps de bataille adverse avant d'être également concentré. Autre faiblesse : les armées françaises ne sont pas riches en cavalerie et en artillerie tant que prises séparément. Elles ne peuvent alors pas tirer parti des avantages liés à ces armes durant les combats. En contrepartie le joueur Français dispose de deux généraux à bonus (Kellermann et Dumouriez) contre 1 seul aux Coalisés (Brunswick).
Enfin, point positif : les lignes d'approvisionnement françaises, adossées aux bords de la carte (Metz, Sedan), sont faciles à maintenir.



12e régiment de chasseurs à cheval 1792. Tenue de campagne. Aquarelle de P. Bénigni. Droits réservés.

1792 La patrie en danger !

Quelques stratégies possibles

Le déploiement initial étant imposé (positions historiques), les stratégies des deux joueurs découlent évidemment de celui-ci.

• **Pour le joueur Français** deux options principales sont envisageables. La première consiste à chercher la réunion de ses deux armées avant d'engager tout combat d'importance. Pour avoir une chance de succès, ce plan requiert du Français qu'il attire les Austro-Prussiens sur l'une de ses deux armées (de préférence celle des Ardennes) en évitant soigneusement la bataille pour permettre à l'autre d'avancer vite et en sécurité à sa rencontre. L'utilisation du mouvement hors carte peut être, pour cela, une solution. Cette stratégie peut se doubler de la « cueillette » des corps coalisés isolés ou paralysés (De Castries ou Hohenhole-Kirchberg par exemple), pour gagner des points de moral.

Le risque de cette option est qu'elle laisse le champ libre aux Alliés pour prendre des forteresses et gagner des points de moral (Verdun et moins facilement Thionville) sans en gagner en contrepartie dans un premier temps (refus de conduire des batailles rangées).

L'autre optique, à mon avis plus payante , consiste à jouer « à la mouche sur le bœuf » avec les Coalisés, en se tenant à distance de leurs corps, en les suivant dans leurs mouvements, pour les harceler au moindre isolement. Cela permet en plus d'envisager de reprendre les places fortes que le joueur Allié ne surveille plus d'assez près pour assurer son avance (Longwy probablement). En essayant ainsi de marquer des points de moral sans risquer une bataille générale intempestive, le Français peut, en choisissant de réduire le niveau de moral allié, pénaliser les niveaux d'initiative des généraux de ce dernier pour finir par les paralyser. Cette stratégie doit s'accompagner de toutes les actions susceptibles de couper les lignes de ravitaillement coalisées (avec des généraux de cavalerie par exemple). Une totale asphyxie du joueur Austro-Prussien est tout à fait envisageable si les mouvements français sont menés avec méthode, sans prise de risques excessifs (trop d'appels aux mouvements par initiative). En effet, isolées de leur centre de ravitaillement, les forces alliées ne pourront plus avancer que par initiative et au prix d'une attrition sanglante (colonne « isolée » dans la lecture de la table).

D'une manière générale, ces deux démarches requièrent du Français un regroupement minimum de ses forces (deux piles au plus par armée plus des généraux isolés) pour pouvoir être suffisamment puissant pour subir des batailles de poursuite sans trop de dommages s'il est surpris par le corps de bataille adverse. Le Français doit marcher vite, esquiver, revenir au contact aussi vite. Un éparpillement trop grand de ses forces l'en empêcherait forcément.

• **Pour le joueur Coalisé**, deux grandes options là aussi. Soit foncer sur une des deux armées françaises pour la détruire avant qu'elle ne soit rejointe par des renforts. Soit bâtir un système à dominante défensive pour forcer le Français à l'attaquer dans des conditions défavorables.

La première option est risquée, car elle sous-entend des mouvements rapides et coûteux en attrition. D'autre part, la chance de détruire complètement une armée française est faible, car la fuite en corps dispersés est facile pour les généraux français dont le niveau d'initiative est satisfaisant. Par contre, si cette stratégie débouche sur une bataille rangée où le Français laisse beaucoup de pertes (10 points ou plus), la partie est gagnée, le Français ne pouvant plus retrouver un équilibre numérique avant longtemps (ses corps étant dispersés au départ). Pour y parvenir, il faut réunir dans le camp Allié le maximum de troupes sous Brunswick et fondre, même au prix d'une marche coûteuse en attrition, sur le corps français le plus important (le plus envisageable est Dumouriez).

La seconde stratégie, plus sage, plus réaliste, consiste à consolider les positions de départ de l'armée coalisée en prenant Verdun, puis en regroupant en position d'attente l'ensemble des forces austro-prussiennes entre cette ville et Longwy, pour surveiller les mouvements français. Regroupé en trois piles (Brunswick, Clerfayt, Hohenhole) le corps de bataille coalisé peut alors attendre l'arrivée des corps placés au sud ou autour de Thionville (qui avanceront par ordre et non par initiative), avant de reprendre son avance vers l'ouest, en sécurisant Longwy et Verdun avec des garnisons conséquentes. Ces villes s'avèrent en effet être de précieuses sources d'approvisionnement pour la suite de la campagne, et permettent de mettre à l'abri des corps faibles comme celui de De Castries.

Plus le joueur Allié avancera vers l'ouest, plus le Français sera obligé de l'attaquer, ou de barrer la route de l'Argonne, pour ne pas perdre la campagne, la sortie de 40 points de force par Châlons étant une condition de victoire majeure pour les Coalisés.

Le choix d'un itinéraire présentant des positions d'arrêt en terrain favorable à la défense (colline, cours de rivière) optimise cette stratégie, à condition de veiller en permanence au maintien de la ligne de communication avec un corps de réserve (Clerfayt par exemple).

Conseils tactiques et pratiques

Quelques règles simples peuvent, par ailleurs, éviter aux deux joueurs de grosses déconvenues :

— Il faut conserver ses forces groupées à l'approche de l'ennemi (3 hex. d'écart au plus entre les piles) pour pouvoir réagir aux attaques (marches forcées).

— Il faut disposer, dans la pile composant le corps de bataille, d'un corps « spécialisé » pour la poursuite après bataille (chef d'initiative 3 ou 4, ou général de cavalerie, avec sous ses ordres au moins 3 points de cavalerie). Ce corps évitera à la pile principale de se faire « embarquer » dans des poursuites longues (plus de 5 hex.) pouvant l'éloigner du reste de l'armée si elle effectue elle-même la poursuite.

— Il ne faut accepter les batailles rangées que si le rapport de force est équilibré (1/1 ou 2/1 modifié). Il y aura toujours de bonnes raisons de faire une exception, mais les batailles de poursuite permettent plus souvent de « sauver les meubles » sans trop de conséquences.

— Il convient d'utiliser le bonus des chefs pour forcer l'adversaire à livrer une bataille rangée. Pour cela il faut s'en servir en décalant en sa défaveur le résultat de la table de combat. L'adversaire ayant choisi une bataille de poursuite peut ainsi parfois être amené à contre-attaquer (en état d'infériorité) et à perdre avec la bataille un point de moral. La solution optimale étant d'attaquer à 1/1 « modifié » pour avoir le maximum de chance d'obtenir ce cas de figure.

— Il faut enfin avoir recours, mais point trop n'en faut, aux généraux pour gêner les mouvements et le ravitaillement de l'adversaire.

1792 - La patrie en danger est un jeu où il faut maîtriser deux choses :

— l'organisation du commandement des forces à sa disposition pour rendre efficaces leurs mouvements (répartition adaptée des troupes entre les différents généraux, au regard des niveaux d'initiative de ceux-ci) ;

— l'évolution de la situation géographico-militaire qui conditionne les gains ou pertes de points de moral (surveillance des citadelles menacées, corps isolés pouvant se faire surprendre en bataille rangée, contrôle des mouvements de l'adversaire...).

Le déroulement de la campagne varie beaucoup d'une partie à l'autre et peut donner lieu à des affrontements mornes et statiques aussi bien qu'à des luttes vives et échevelées. Tout dépend de l'inspiration des joueurs et de leurs choix pour atteindre les conditions de victoire et gagner ou faire perdre des points de moral (priorité à la prise de citadelles, aux batailles rangées ou à la sortie par Châlons pour les Alliés, entre autres). Celui qui l'emportera, surtout dans les conditions de partie chronométrée du championnat, sera celui qui restera parfaitement concentré tout au long de la partie. Une erreur dans ce type de wargame a souvent des répercussions en cascade : bataille perdue, poursuite, désorganisation, bataille, etc. Devant les impondérables du mouvement par initiative et les multiples options stratégiques possibles, il faut instamment programmer sa partie, la penser et répartir les prises de risques, pour au moment décisif, avoir à portée de main les forces nécessaires à la victoire.

Frédéric Bey

Les commentaires de l'auteur

1792 tranche un peu dans la série des wargames publiés par Casus Belli. Le simple fait que les unités de combat ne soient pas sur la carte peut en déconcerter plus d'un. Pourtant, avec quelques efforts de compréhension du système, le jeu se révèle d'une grande fluidité et les parties, durant lesquelles les deux joueurs sont obligés de jouer chaque tour ensemble et non pas l'un après l'autre, d'une grande intensité. L'échelon opérationnel impose de laisser de côté certains réflexes classiques, notamment l'attaque tous azimuts avec l'espoir que les bons résultats seront supérieurs aux mauvais, pour se concentrer sur la réalisation d'objectifs limités en nombre mais décisifs. Ainsi, dans le cadre d'une stratégie globale visant à obtenir une grande victoire, c'est-à-dire dépasser en cours de partie la limite de +3 au compteur de moral, le joueur Prussien peut se choisir trois objectifs successifs : prendre une forteresse, battre une des deux armées françaises en bataille rangée et enfin sortir 40 points de force par Châlons. Tous ces objectifs étant indispensables à l'accomplissement de la stratégie globale, il faut optimiser les ressources consacrées à chacun (répartition des forces et des chefs, ordres de mouvement, désignation de la source d'approvisionnement provisoire, nombre de tours de jeu) tout en se gardant des tentatives du Français pour les faire échouer. Les choix initiaux en termes d'allocation des ressources sont donc cruciaux bien qu'il soit toujours possible de les réaffecter en cours de jeu, soit parce qu'un nouvel objectif s'impose, soit parce que l'accomplissement d'un autre se révèle plus difficile que prévu. Au-delà des aspects organisationnels et « tactiques » (choix des batailles), c'est dans la gestion d'ensemble de ses forces par rapport aux objectifs fixés que le bon général en chef se distingue.

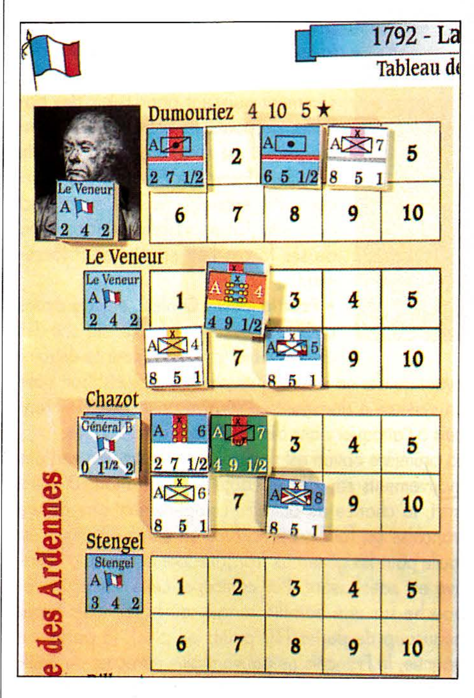
Le développement du jeu m'a obligé à faire des choix dans plusieurs domaines. Les brigades, par exemple, sont des unités « théoriques » car elles n'existaient pas en tant que telles dans les états d'effectifs de l'époque. En fait, elles regroupent plusieurs régiments (jusqu'à 4 chez les Français qui comptent à peine 750 hommes par bataillon de ligne) tout en étant d'une taille inférieure à la division. De même, si les couleurs des pions tentent d'évoquer les uniformes, cela se fait au détriment de la véracité du détail historique, compte tenu des assemblages hétéroclites qui se cachent derrière certaines unités, les figurinistes comprendront. Les capacités des chefs sont un autre domaine où l'arbitraire joue à plein. Pas tellement sur la capacité de commandement qui est le reflet de leurs attributions (grade et position), mais surtout sur l'initiative où il n'est possible de se baser que sur les récits des contemporains pour établir le *fighting-spirit* de chacun. Ainsi Chazot, général très capable par ailleurs, se voit gratifié d'un petit 1 en initiative du fait des sympathies royalistes qu'on lui prêtait, à raison.

On pourrait reprocher à *1792* de ne pas faire la différence entre les unités en termes de qualité des troupes, et de placer sur un même plan les imposants grenadiers de la garde prussienne et les braillards des bataillons fédérés de Paris. D'une part, l'échelle du jeu ne permet pas ce genre de distinction, et d'autre part, ce sont bien les seconds qui ont fait face aux premiers à Valmy. Ce jeu est aussi un hommage à ces hommes qui se sont levés en masse pour défendre la liberté et la démocratie.

Marc Brandsma

Exemples de jeu





Commandement

Dumouriez commande directement 3 unités de combat ainsi que Le Veneur situé dans le même hex. (le pion chef est alors placé devant le compteur du commandant de la force). Le coût de subordination de la force ainsi définie est de 4 points de commandement, il lui en reste donc 6, ce qui est suffisant pour commander également Chazot situé dans un hex. adjacent (constitution d'une force multihex.). Mais ce dernier commande lui-même le général B, ce qui fait qu'il ne peut être englobé dans la force de Dumouriez. Enfin, Stengel ne peut être commandé ni par Dumouriez car il n'est pas adjacent, ni par Chazot dont la capacité de commandement est entièrement mobilisée par les unités et le général B. Nous avons donc 3 forces de fait, commandées respectivement par Dumouriez, Chazot et Stengel.



Combat

Lors de la phase de combat de son tour, le joueur Français doit livrer bataille sur les berges du Loison. La première étape consiste à définir la force attaquante. Plusieurs choix sont possibles: Kellermann commandant Muratel forment une force qui doit donc attaquer Brunswick et Clerfayt (un combat); Kellermann et Muratel forment deux forces qui attaquent respectivement Brunswick et Clerfayt (deux combats). Dans ce deuxième cas, Deprez-Crassier ne peut participer au combat avec Muratel (chefs de rang équivalent, non adjacents). Il doit de toute manière combattre De Castries car il se trouve dans la ZdC d'une force ennemie qui ne serait pas attaquée par ailleurs. Examinons en détail le combat mené par Kellermann contre Brunswick. Les Français choisissent de mener une bataille rangée tandis que les Coalisés préfèrent une bataille de poursuite. En infériorité numérique, ils espèrent ainsi rompre le combat dès le premier tour. L'artillerie française (4 points de force) leur inflige 1 de perte (différentiel de cavalerie de 2/1, 5 au dé). Le ratio de combat est de 26 contre 10, soit 2-1. La rivière modifie le combat (M). Avec un résultat de 3 au dé, le Français choisit de s'infliger un +1 (chef avec bonus) et de perdre ainsi cette première attaque. Le Prussien, vainqueur malgré lui, doit perdre 2 points de force, et le marqueur de type de bataille choisi par le Français est révélé. Bataille rangée, le vaincu perd donc également 2 points de force et le vainqueur doit contre-attaquer. A 8 contre 24, le ratio est de 1-3 avec modification par le terrain. Un jet de 4 au dé, -1 de bonus de chef, donne un résultat de 5/1, soit 1 point de perte pour Kellermann et 5 hex. de retraite pour Brunswick (choix d'une bataille de poursuite). La poursuite (initiative modifiée de 2 sur la table de résistance, différentiel de cavalerie de -2, dé de 4 sur la table de poursuite) donne 3 hex. de poursuite autorisés que le Français utilise en totalité, infligeant ainsi 3 points de perte supplémentaires au Prussien. Brunswick termine le combat en réussissant un jet sous son initiative, ce qui lui évite, en sus de la honte, la démoralisation de sa force, même si les Prussiens perdent, selon le choix du Français, un point de moral.

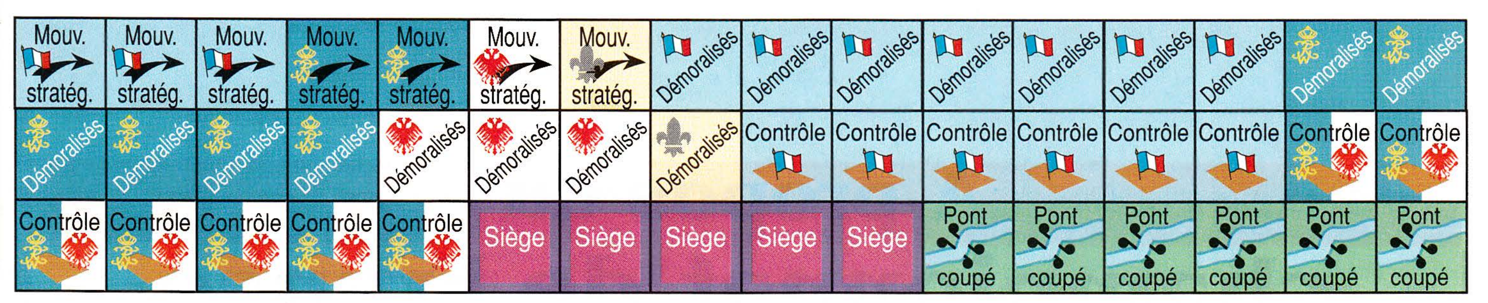
M. B.

Règles optionnelles

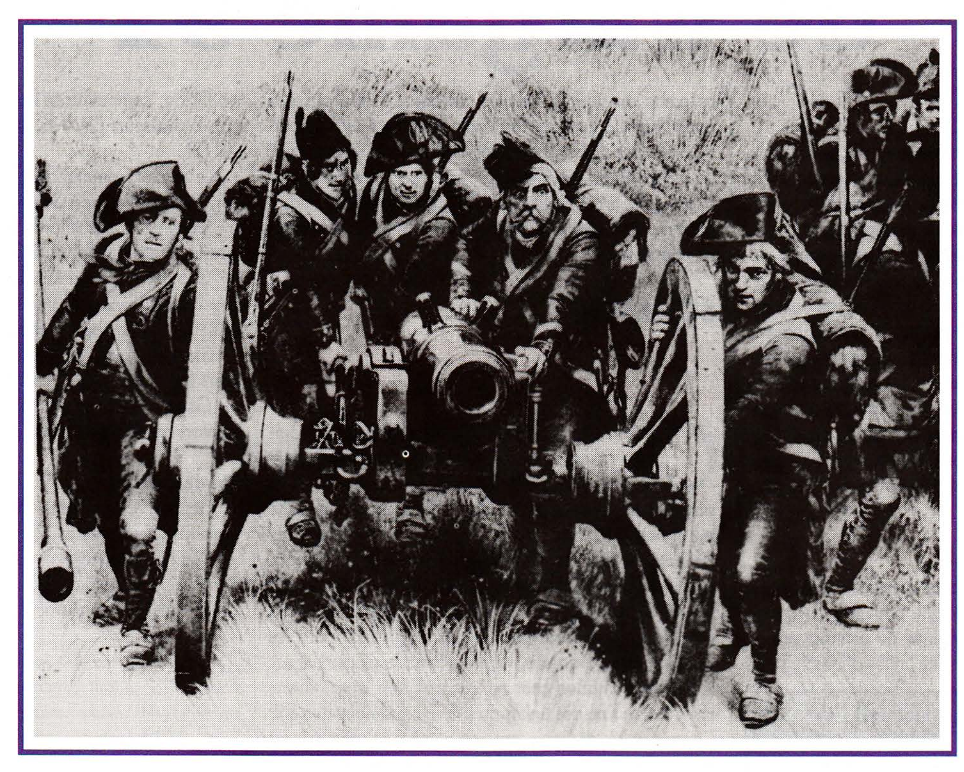
Afin d'accroître le réalisme de la simulation, ces règles optionnelles peuvent être jouées en plus des règles de base parues dans CB 66. Le tour de jeu se trouvant de ce fait légèrement allongé, elles ne seront pas en vigueur lors du championnat de France de wargame 1992.

7.41. Délai d'arrivée des renforts en combat

Une force qui effectue une marche forcée pour participer à une bataille rangée arrive rarement dès le début de l'engagement. Pour déterminer lors de quel tour d'attaque elle peut être comptée dans la force défendant, consulter la table ci-contre après le mouvement de marche forcée, et jeter un dé modifié par le moral de l'armée et le temps (+1 si pluie ou boue). S'il y a moins de tours d'attaque que le résultat indiqué par la table, la force effectuant la marche forcée ne participe pas au combat et la force adverse ne peut pas continuer le combat en l'attaquant à son tour. La force adverse doit poursuivre normalement la force retraitant pour mettre fin au combat.



Les marqueurs ci-dessus sont à coller sur du carton fort puis à découper avec soin.



La pièce (fragment de l'oeuvre de Edouard Detaille : « Le chant du départ »). Musée de l'Armée. Droits réservés.

Longueur de la marche forcée

Dé	1	2-3	4-5
1-2	0	0	1
3-4	0	1	2
5-6	2	2	3

Modificateurs : le moral de l'armée (de -3 à +3), le temps (+1 si pluie ou boue).
Résultat : tour de combat (attaque par le joueur en phase) où la force est présente (comptée dans la force défendant). Si 0, la force est comptée dès le début du combat, avant la première attaque (règle standard).

8.11. Mouvement des chefs détachés
Contrairement à ce qui est indiqué dans la dernière phrase du paragraphe 8.1., un chef détaché d'une force en cours de mouvement peut tenter de poursuivre son mouvement indépendamment en testant son initiative. S'il réussit un jet de dé sous son initiative modifiée par le moral de l'armée, il peut continuer à se déplacer du nombre de points de mouvement qui lui restent après le trajet effectué au sein de la force. L'attrition est résolue pour l'ensemble de la force, quelque soit le nombre de chefs détachés en cours de route. La longueur du mouvement pour l'attrition est celle de la partie de la force ayant dépensé le plus de points de mouvement.

9.4. Attrition différenciée
Français et Coalisés n'ont pas la même structure logistique. Les Prussiens doivent tout transporter dans des chariots et ont peu de réserves, alors que les Français combattent à domicile mais souffrent d'un manque d'organisation en début de campagne. Pour simuler ces disparités, le dé d'attrition est modifié d'une valeur variable en fonction de l'avancement de la campagne.

Période	Français	Prussien	Autrichien
19 au 28/08	+1	0	0
29/08 au 9/09	0	+1	0
10/09 au 23/09	-1	+2	+1

Résultat: modificateur ajouté au dé d'attrition.

Précisions...

• Sur la carte
Buzancy en 1609 est un village.
Les hex. suivants sont des hex. de colline: 0509, 0609, 0710, 0711, 0811, 0812, 0813, 0914, 0915, 1015, 1016.
Les hex. suivants sont des hex. de colline boisée: 3822, 3922, 3923, 4020, 4021, 4022.
Le village de Hars-la-tour (3621) s'appelle en réalité... Mars-la-tour (prédestiné).
Le 4e tour de jeu couvre, bien sûr, les 25 et 26 août 1792.

• Sur les pions
Il n'y a pas de valeurs à rectifier mais:
— Les pions hessois sont distingués par un monogramme formé d'un H couronné. Cette commodité est accordée pour des raisons historiques mais n'influe en rien sur le jeu où ils sont en tous points assimilables à leurs homologues prussiens.
— Certaines unités ont vu mystérieusement disparaître le monogramme FWR signifiant leur appartenance à l'armée du roi de Prusse. Il s'agit de :
1-hussards, 5-hussards, 6-hussards, 2-chasseurs à cheval, 9-chasseurs à cheval, 10-chasseurs à cheval, 3-ligne, 4-ligne, 5-ligne, 6-ligne, 7-ligne, 8-ligne. L'imprimeur de Casus Belli sera affecté à la garde de Longwy !
— Faute de place, les marqueurs n'ont pas été insérés dans l'encart du n°66. Vous trouverez donc ci-dessus en bonus des pions marqueurs démoralisation et pont détruit.

• Sur les règles
3.12. Une unité (sauf s'il s'agit d'un bataillon) ne peut pas être éliminée par transfert de son dernier point de force vers une autre unité de même type. 1792 n'est pas 1812. De fait, une unité (brigade ou régiment) ne peut être éliminée qu'en combat et en respectant les règles de répartition des pertes.
5.2. Désigner une source d'approvisionnement provisoire ne supprime pas la source d'approvisionnement permanente à laquelle elle est reliée. Cela représente les convois logistiques qui partent des dépôts d'armée. Ainsi, les lignes de communication des forces peuvent être tracées aussi bien vers une source d'approvisionnement permanente que provisoire si les deux sont actives dans le même tour.
6.3. Il n'y a pas de limite au nombre d'ordres stratégiques en cours dans une armée.
17.0. Point 1 : si la perte d'une fortification coûte 1 niveau de moral français, sa reprise lui donne, bien sûr, un +1 au moral.

M. B.

A propos du championnat de France de wargame 92

Le classement

Le classement des participants se fera en fonction du nombre de points de victoire accumulés, lesquels sont calculés d'après plusieurs critères combinés : le niveau de moral, la maîtrise des objectifs stratégiques et le taux de pertes. Toute partie se terminant par une grande victoire (dépassement de la limite de +3 au compteur de moral selon la règle 17.0. point 2 ou 6) donne automatiquement un résultat de 200 points de victoire pour le vainqueur et de -50 pour le vaincu. Autrement, un calcul est effectué pour chaque camp au terme des 12 tours de jeu afin de déterminer le nombre de points de victoire : (moral x 10) + (somme des points de victoire accordés pour la maîtrise des objectifs stratégiques) + (points de victoire accordés pour le niveau des pertes).

Points de victoire

Les points de victoire sont accordés pour le contrôle de villes et de fortifications, ainsi que pour le passage de cours d'eau. Un objectif stratégique est contrôlé par un camp lorsqu'il est occupé par des unités d'infanterie de ce camp ou que ce sont les dernières à être passées dans l'hex. Le passage de cours d'eau est réalisé lorsqu'une force commandée par Brunswick et comportant au moins 40 points de force se trouve à l'ouest du cours d'eau à la fin d'un tour de jeu. Les points de victoire pour le passage des cours d'eau ne sont accordés qu'une fois dans la partie.

Objectifs stratégiques

Villes	*Points de victoire*	
	Français	***Coalisé***
Longwy	20	10
Verdun	20	10
Thionville	20	20
Montmédy	20	20
Metz	10	20
Sedan	10	20
Rethel	0	1
Châlons	3	4
Suippes	0	1
Le Chesne	1	2
Grand-Pré	1	2
Autry	0	1
Ste-Menehoud	2	2
Clermont	2	1
Carignan	2	2
Mouzon	1	1
Beaumont	1	1
Stenay	2	1
Dun	2	2
Damvillers	1	0
Marville	1	0
Longuyon	2	0
Etain	1	0
Fresnes	0	1
Passage de la Meuse	0	5
Passage de l'Aisne	0	10

Pertes

Points de force perdus en attrition et combat	***Points de victoire***
0-20	+10
21-50	0
51-100	-10
+100	-20

SCÉNARIO

La percée

Ce scénario, plus court que la totalité de la campagne, sera joué lors du prochain championnat de France. L'ordre de bataille correspond à la situation des troupes le 29 août 1792, date à laquelle les armées coalisées, après une pause suite à la chute de Longwy, avaient repris leur mouvement d'invasion. Le jeu débute à la phase de commandement des Coalisés du 6e tour (29-30 août) et dure 12 tours. Le temps est à la pluie et le niveau de moral est de 0 pour les deux camps. L'ordre de bataille donne le placement sur la carte de chaque chef ou général, son rang hiérarchique et la liste des unités qu'il commande directement. Chaque unité, désignée par son numéro et son type, est suivie de sa valeur initiale en points de force entre parenthèses.

Ordre de bataille

ARMÉES FRANÇAISES

Garnisons

— Général Beaurepaire (2418) : garnison de Verdun (8)
— Général Wimpfen (4313) : garnison de Thionville (10)
— Général de Ligniville (2508) : garnison de Montmédy (10)
— Général Gar. Metz (4321) : garnison de Metz (8)
— Général Gar. Sedan (1601) : garnison de Sedan (8)

Armée du Centre

— Deprez-Crassier, commandant l'avant-garde (4320) : 1-chasseurs (1), 1-hussards (1), 2-chasseurs à cheval (1).
— Général F (duc de Chartres, futur roi des Français) (3621) : 2-grenadiers (4), 3-chasseurs à cheval (1).
— Kellermann, commandant l'armée du Centre (4221) : artillerie à pied (3), artillerie à cheval (1).
— Lynch, commandant la 1re ligne (4221) : 3-ligne (6), 4-ligne (6), 4-cuirassiers (1), 5-dragons (2).
— Muratel, commandant la 2e ligne (renfort 4-5 septembre, 4421) : 5-ligne (4), 6-volontaires (2), 6-cavalerie (2), 7-chasseurs à cheval (2).
— Valence, commandant la réserve (4221) : 7-grenadiers (2), 8-gardes nationaux (2), 8-carabiniers (2).

Armée des Ardennes

— Dumouriez, commandant en chef de l'armée française, commandant l'armée des Ardennes (1601) : artillerie à pied (3), artillerie à cheval (1).
— Dillon, commandant l'avant-garde (2104) : 1-ligne (3), 2-chasseurs (2), 1-hussards (2), 2-chasseurs à cheval (2).
— Le Veneur, commandant la 1re ligne (1904) : 4-ligne (6), 5-volontaires (8), 3-cavalerie (2), 4-hussards (2).
— Général A, détaché de la 1re ligne (en mouvement stratégique vers Verdun, 2011) : 3-ligne (3).
— Chazot, commandant la 2e ligne (2004) : 6-ligne (6), 7-ligne (3), 8-volontaires (8), 5-cavalerie (1), 6-dragons (1), 7-chasseurs à cheval (2).
— Stengel, commandant la réserve (1601) : 9-grenadiers (6), 8-dragons (1), 9-dragons (2).
— Général Luckner, commandant le camp de Châlons (renfort conditionnel [1], 0122) : 10-fédérés (10).

Armée du Nord [2]

— Général A (Duval) (renfort 6-7 septembre, 0105) : 1-ligne (3), 2-volontaires (2), 1-dragons (1).
— Beurnonville (renfort 12-13 septembre, 0105) : 3-ligne (4), 4-volontaires (6), 5-volontaires (5), 2-dragons (2), 3-chasseurs à cheval (1).

1) Renfort conditionnel : la force de Luckner apparaît sur l'hex. 0122 durant n'importe quelle phase de jeu, même ennemie, dès qu'une unité ennemie se trouve à 5 hex. de l'hex. 0122. Luckner est représenté par un général d'infanterie. S'il n'y en a pas de disponible, l'entrée en jeu des fédérés est reportée à la prochaine phase de commandement français où un général d'infanterie serait disponible.
2) les renforts provenant de l'armée du Nord sont rattachés à l'armée des Ardennes.

ARMÉE DES COALISÉS

Armée du roi de Prusse

— Hohenhole, commandant l'avant-garde (2815) : 1-ligne (8), 2-fusilliers (2), 1-hussards (3), 2-dragons (2).
— Général G (Kohler) (3117) : 5-hussards (4), 9-fusilliers (2).
— Général H (Eben) (3716) : 6-hussards (4), 10-fusilliers (2).
— Brunswick, commandant en chef de l'armée des Coalisés, commandant l'armée du roi de Prusse, commandant la 1re ligne (2813) : 3-ligne (9), 4-ligne (8), 5-ligne (8), artillerie à pied (6).
— Courbière, commandant la 2e ligne (2813) : 6-ligne (8), 7-ligne (8), 8-ligne (4).
— Lottum, commandant la réserve de cavalerie (2813) : 3-cuirassiers (4), 4-dragons (6), artillerie à cheval (2).
— Landgrave de Hesse, commandant le corps hessois (3408) : 1-fusilliers (1), 2-ligne (6), 1-hussards (2), 2-dragons (1), 3-carabiniers (1).
— De Castries, commandant le corps des Émigrés (4312) : 1-ligne (6), 1-cavalerie (3).

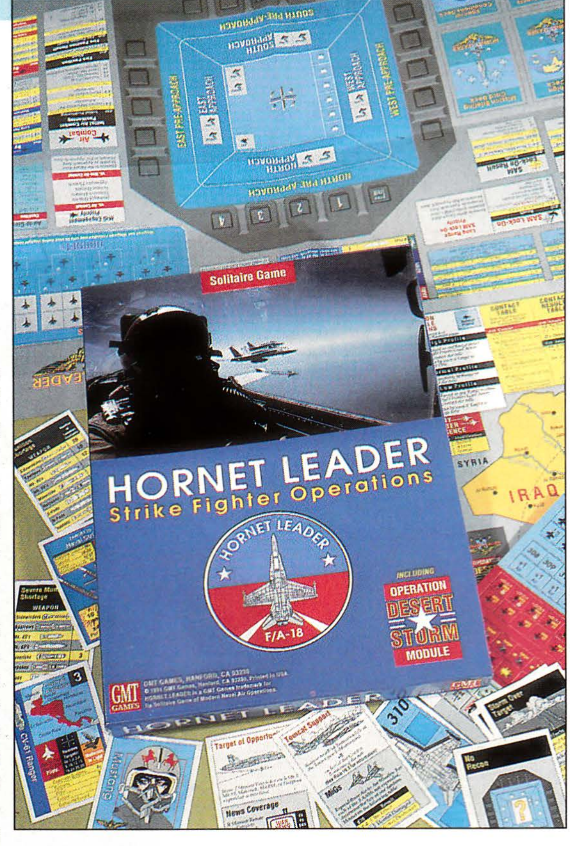
Corps autrichiens

— Clerfayt (2710) : 1-ligne (9), 2-ligne (8), 3-ligne (6), 1-cavalerie (4), 2-hussards (2).
— Hohenhole-Kirschberg (4212) : 4-ligne (8), 5-ligne (7), 6-ligne (7), 3-cavalerie (4), 4-hussards (2).

Marc Brandsma

Hornet Leader

Il est difficile de réussir un jeu en solitaire. Mais celui-là combine bien des charmes : un peu rôliste, contemporain, aérien, palpitant, promptement joué. Et qui plus est d'une qualité graphique exceptionnelle. Quel est ce phénomène ? Pour le savoir, attachez-vous au siège de votre F/A-18 et emmenez votre escadron pour une attaque à l'aube...



Encore un solitaire ?

Ce ne sont pas ces boîtes-là qui manquent sur les étagères, mais depuis Ambush, il n'est pas certain que la qualité suive la quantité. Aussi faut-il saluer l'apparition de chaque jeu réussi ; Hornet Leader fait partie de cette catégorie et mérite de devenir une grande réussite commerciale.

En quoi consiste cette réussite ? En une idée simple, celle de simuler les opérations aériennes menées par un « squadron » de F/A-18 Hornet depuis le pont d'un porte-avions américain. L'échelle est individuelle puisque chaque avion et chaque pilote sont représentés par une carte de jeu. Le terrain est stylisé sous la forme d'un diagramme « par zone », conception familière aux habitués du solo. Le coup de génie est l'utilisation massive des cartes de jeu, superbes, qui simplifient la partie. La leçon de Modern Naval Battles ne s'est pas perdue...

Ce qu'il y a dans la boîte

L'illustration du dessus de boîte est modeste : trois Hornets en échelon, volant au large d'une côte à 10000 pieds. Mais sitôt le matériel déballé, sa qualité saute aux yeux : 12 cartes d'avions représentant les 12 Hornets de l'escadron ; 15 cartes de pilotes, comportant leur visage casqué, leurs caractéristiques au combat et leur indicatif radio : Lightning, Wedge ou Hunter ; 9 cartes de campagne : Amérique centrale, Irak, Pacifique, 3e GM, etc. Viennent les cartes d'objectifs (centrale nucléaire, force navale, pont...) puis celles de « briefing », définissant les conditions de l'attaque : distance de l'objectif, charge utile, jour ou nuit... Enfin, des cartes de conditions spéciales ou d'événements peuvent influencer au dernier moment la mission.

Ces 110 cartes dessinées par Roger McGowan sont une merveille du graphisme ludique. Les accompagnent 200 pions représentant : munitions individuelles, avions amis ou ennemis, batteries de SAM ou d'artillerie antiaérienne, puis marqueurs divers. Ajoutez divers *displays* essentiels comme la feuille de campagne ou la liste des pilotes... et la carte, représentant les zones d'approche de l'objectif. Le tout compose un jeu très visuel et agréable à l'œil.

FICHE TECHNIQUE

Wargame tactique aérien en solitaire.
Éditeur : GMT Games, règles en anglais.
Thème : missions aériennes.
Matériel (de belle qualité) : 110 cartes, 200 pions, marqueurs divers, 8 p. de règles (plus des règles de campagne).
Complexité : faible, mais 3 niveaux de jeu pour varier les difficultés et les missions.
Échelle : 1 pion = 1 avion = 1 pilote.
Jeu très riche en possibilités.

Le jeu en action

Je vous propose de m'accompagner lors d'une mission. Au début du jeu, j'ai choisi une campagne moyen-orientale, impliquant mon escadron des *Stingrays* embarqué à bord du CV-67 *John F. Kennedy*. Notez que l'on peut choisir de n'effectuer qu'une mission (jeu court de 30 minutes) ou à l'inverse, comme je le fais, une campagne en comportant plusieurs en séquence.

Je tire une carte d'objectif : la cible sera une importante usine chimique. Cette même carte indique une opposition aérienne faible, une défense antiaérienne faible sur le trajet et modérée près de la cible, et une allocation conseillée de six F-18 pour la mission. La carte de briefing que je tire ensuite m'apprend que l'usine est à moyenne distance, et que l'attaque aura lieu de jour. Le tirage d'une carte d'événement spécial apporte une mauvaise nouvelle : le porte-avions manque de certaines munitions... Il est temps de préparer la mission et de disposer les défenses autour de l'objectif, ou du moins ce que l'équipe de renseignements en sait du fait des cartes tirées auparavant. Les zones d'approche sur l'objectif sont divisées en nord, sud, est ou ouest ; il semble que l'accès nord ne soit défendu que par une batterie SAM « light ».

Il faut maintenant planifier : je m'en tiens à 6 avions et je choisis mes pilotes. Wedge et Lightning, deux excellents *dogfighters*, assureront la couverture contre les Mig éventuels. Deux autres pilotes neutraliseront les SAM à l'aide de missiles HARM et l'artillerie antiaérienne grâce à quelques Mavericks guidés. Enfin, Banzai et moi-même, Leader, pulvériserons l'usine avec nos bombes de 1000 livres. Le *strike* décolle.

Sur le trajet surgissent 4 Mig-23 en patrouille. Heureusement, mes chasseurs bénéficient d'un avantage de position et tirent les premiers, les Sparrow filent vers leurs cibles : un Mig détruit, un second manqué de peu. Deux seulement lancent leurs Apex vers les deux F-18, sans résultat heureusement. Plus bas, les deux appareils consacrés au *SAM Suppression* décochent tous leurs HARM en direction des multiples batteries. L'une échappe à la salve meurtrière, se verrouille sur mon équipier et lui expédie un SAM-6 en trajectoire de collision ; Banzai ne lui échappe qu'avec de furieuses évasives. L'affaire sent le roussi.

Le second round commence et je peux déplacer mes appareils dans la zone de l'objectif. Dans ce temps, les trois Mig-23 survivants « s'enroulent » avec les deux F-18 de couverture. Un Mig explose et un autre s'éloigne en clopinant mais Lightning sent passer le vent du boulet quand un missile infrarouge endommage gravement son appareil. En tout cas, les Mig sont trop affairés pour s'occuper de l'attaque au sol en cours.

Car au même moment, Banzai et moi esquivons les traceurs des canons de DCA (le « tueur » n° 1 dans les missions précédentes) et réduisons en poussière et fumée les bâtiments sur lesquels nous piquons à 500 nœuds. *Take that, Muammar !*

Wedge et Lightning s'extirpent du combat aérien et nous rejoignent au ras des marguerites, fuyant à tire-d'ailes vers la sécurité du porte-avions. Raider n'échappe cependant pas complètement au dernier SAM, qui crible son Hornet d'éclats. Mais le dieu des batailles est avec nous ce jour-là et tous les F-18 viennent se poser sur le *Kennedy*.

Bilan : usine détruite ; deux appareils endommagés, dont l'un sérieusement (il sera indisponible pour les trois missions prochaines). Wedge jubile avec deux Mig à son palmarès.

Bilan de l'affaire

Toute la partie narrée ci-dessus a nécessité 45 minutes de temps de jeu, y compris le planning de la mission. Celle-ci s'est déroulée sur la carte et tous les résultats de combat ont été résolus directement à l'aide des diverses tables qui encadrent la carte. Le débriefing de fin de mission réclame 10 minutes supplémentaires afin de déterminer le niveau de victoire, l'état des avions, la maintenance requise et la disponibilité des pilotes pour la mission suivante.

Au total, un jeu à la fois remarquable et simple. Si vous aimez les affaires aériennes contemporaines, n'hésitez pas un instant : la jouabilité de Hornet Leader est sans pareille. L'amusement aussi. On pourrait s'en lasser à la longue, mais il y a une sucrerie dont je n'ai pas dit un mot : le module spécial Desert Storm. Mais même si vous boudez cet « extra » d'un mauvais goût un peu trop américain, ne vous refusez pas le plaisir de Hornet Leader.

Hervé Hatt

Computer Harpoon
les stratégies gagnantes



Depuis sa sortie sur ordinateur, le jeu Harpoon est toujours placé parmi les deux premiers wargames préférés des lecteurs de la revue américaine Computer Gaming World. Car si Harpoon sur carte est un jeu superbe, Computer Harpoon est d'une classe différente ; lui seul rend opérationnel le jeu et permet de manipuler des Task Forces entières, chose impossible sur la carte. Mais maîtriser stratégie et tactique demande beaucoup d'habitude, surtout quand l'adversaire électronique gère ses raids aériens en temps réel. Voici quelques idées de manœuvres pour joueur humain saturé.

Cinq types de parties

Dans un ordre croissant de difficulté, on trouve 5 catégories assez différentes : l'action de surface (navires contre navires), la lutte anti-sous-marine (ASW) menée à l'aide de navires de surface (j'y inclue les convois avec présence aérienne modérée et hélicoptères), la lutte ASW menée avec sous-marins, les scénarios aériens (type Doolitov) et enfin les véritables scénarios 3D où toutes les composantes sont essentielles. Il y a un fossé net entre les trois premières et les deux dernières catégories : les affaires purement navales peuvent souffrir des erreurs initiales ou un retard à déployer les forces ; on peut également se contenter de suivre les routes dessinées par l'ordinateur et simplement réagir aux événements. Les affaires aériennes ne permettent pas une telle marge d'erreur : un strike ennemi peut être à la verticale de votre terrain principal en moins d'une heure. Oublier de placer correctement des CAP dans les dix premières minutes peut être mortel. Commencez donc par identifier le type de partie que vous jouez.

Les priorités de début de partie

Quatre points essentiels : 1) dressez une liste de la localisation et de la composition de vos forces, sur papier, avec une carte simplifiée si possible ; 2) cliquez sur chaque base ennemie pour connaître la répartition de ses forces puis consultez le Harpoon BattleBook pour identifier les points de dommage des bases ainsi que les SAMs présents ; 3) établissez votre plan stratégique, au minimum « de défense » et au mieux « global » (voir paragraphe suivant) ; 4) préparez-vous à affronter le stress de vagues aériennes répétées et simultanées, symptôme classique des scénarios « aériens » où les deux premières heures sont les plus éprouvantes. Tout ceci doit se faire « hors temps de jeu » ; pour cela, ouvrez le nouveau scénario, sauvegardez-le immédiatement, effectuez les trois étapes ci-dessus, quittez le scénario et rouvrez la version sauvegardée. Cela vous permettra de compléter votre tour d'horizon sans que les hordes aériennes rouges déferlent sur vous au même moment.

Le plan stratégique

Franchement, vous pouvez vous en passer s'il s'agit d'escorter cinq marchands du point A au point B, la menace consistant en quelques sous-marins. Les mobiles se déplaçant au mieux à 30 noeuds, vous avez des heures de réflexion devant vous. Mais si vous faites face à 3 bases aériennes, 120 avions, le tout à 300 nautiques de vos unités, le plan s'impose avant que la partie ne commence. Ce plan doit s'écrire en termes d'unités à déployer, où, quand, et dans quel ordre. Pour être plus précis : 1) déploiement des AEW (E-3, E-2 ou au pire P-3, Nimrod)= 1re priorité ; 2) déploiement des CAP ensuite ; 3) politique EMCON (émettre ou ne pas émettre) des forces à la mer. Cette première partie du plan commandera ainsi par exemple de déployer immédiatement 2 E-2 et 4 F-14 et de laisser les navires en silence radar sonar total.
Puis viennent les détails du plan, importants aussi : modifications des formations (ne commencez pas par cela, les formations initiales sont généralement saines), déploiement des MPA (avions de patrouille maritime tels P-3, Nimrod ou Atlantique) près des forces navales où ils attaqueront plus efficacement que des hélicoptères les sous-marins détectés, envoi d'autres MPA en reconnaissance de surface lointaine afin de détecter les forces navales ennemies.
Si vous « bétonnez » ce plan initial et l'appliquez immédiatement, vous aurez l'esprit plus libre pour construire votre plan offensif dès que votre connaissance des forces adverses se fera plus précise.

Modifications par type de partie

Les actions de surface réclament une planification différente, et la lenteur des déplacements autorise la réflexion tandis que les navires avancent. Il est essentiel que vous ayez défini, avant que le combat ne commence, les éléments suivants : 1) politique d'émission (EMCON) ; 2) comment repérer les forces adverses ; 3) regroupement ou dispersion de la puissance de feu.

La lutte ASW avec navires de surface est encore plus lente que les actions de surface, et votre temps de réflexion est encore plus long. Qui plus est, la vitesse des torpilles vous laisse le luxe de commettre des erreurs sans que les conséquences en soient nécessairement tragiques. Trois éléments fondamentaux : 1) déploiement soigné des navires équipés de sonar passif remorqué (type SQR-19), clé des détections initiales ; 2) maintien de vitesses inférieures à 19 noeuds et stations fréquentes à 5 noeuds ; 3) éviter de se rapprocher des sous-marins à moins de 1 zone de convergence.
La lutte ASW avec sous-marins est un jeu infiniment lent et infiniment minutieux. Les clés en sont : 1) le maintien de vitesses inférieures à 19 noeuds (hormis quelques sprints ponctuels à 29 noeuds ; 2) l'approche d'attaque à très courte distance ; 3) l'efficacité des attaques « en pince », où un sous-marin tire une torpille à grande distance sur la cible tandis qu'un autre, situé de l'autre côté (de la cible), se positionne sur la route du fuyard aveugle et sourd du fait de sa vitesse de fuite.
Les scénarios aériens sont d'une espèce différente : les mobiles vont 25 fois plus vite ! Les grands commandements ont été exposés plus haut, mais trois éléments méritent d'être soulignés : 1) une bonne règle de déploiement des chasseurs affectés à la défense aérienne est 1/3 en l'air à tout moment, ce qui donne typiquement en cours de partie 1/3 en CAP Station, 1/3 au sol en réapprovisionnement et 1/3 prêt en bout de piste ; 2) attention à la saturation de la défense : il convient d'économiser ses moyens et la défense aérienne doit pouvoir « traiter » plus d'un raid ennemi simultanément ; 3) enfin, les scénarios « aériens » se gagnent plus facilement quand on détruit les appareils ennemis au sol : rien de plus efficace qu'un raid de Tornado ou de F-111 bien mené sur les terrains adverses.
Les scénarios tridimensionnels sont évidemment les plus exigeants ; ne méritent cette appellation que les parties où la composante navale n'a pas qu'un rôle de figuration. La présence de porte-avions est un signe qui ne trompe pas. Dans ces scénarios, gardez trois choses à l'esprit : 1) la partie se gagne par les avions ; 2) il est capital de préserver navires et sous-marins mais ils ne décideront pas de la partie en eux-mêmes ; 3) les actions de surface paient rarement, hormis quelques « charges » héroïques pour parvenir à portée de SSM – même celles-ci influencent rarement le jeu. Et bien entendu, toutes les maximes applicables aux autres catégories le sont aussi aux scénarios 3D. Gardez cependant à l'esprit les 3 « méta maximes » ci-dessus, pour relativiser l'importance des sous-catégories. C'est ainsi que dans les scénarios très complexes, je me soucie peu du sort des flottilles de vedettes norvégiennes. A l'inverse, le sort de mes F-15 me préoccupe constamment.
Ici se termine cette première présentation des stratégies gagnantes pour Harpoon. Un article prochain traitera des tactiques optimales dans chaque domaine de lutte. Pour l'instant, soignez votre plan stratégique, surtout dans les scénarios aériens.

Hervé Hatt

> Computer Harpoon est un wargame sur ordinateur édité par la compagnie PSS. Il est disponible sur compatibles IBM PC et Macintosh. Il existe pour la version IBM des disquettes de scénarios supplémentaires, et même un éditeur de scénarios.

Une solution pour plus de réalisme :

le wargame multijoueurs en aveugle par correspondance

Il y a quelques mois, Jérôme Discours publiait une annonce dans CB. Il cherchait des joueurs pour jouer une partie de Gettysburg par correspondance. Au vu du succès et de la réussite de cette partie, il nous a semblé intéressant de vous encourager à cette pratique. Après les jeux de diplomatie par correspondance, essayez donc les « monster wargames » par correspondance.

Pourquoi

Les wargameurs expérimentés ont de plus en plus de mal à trouver des jeux qui les satisfassent réellement. Les joueurs qui jouent depuis plusieurs années recherchent en effet maintenant des jeux qui soient le plus réaliste possible. Or, qui dit réalisme dit règles complexes et jeux longs. Si la complexité des règles n'est pas pour rebuter les passionnés (certains d'ailleurs la recherchent), la durée des parties pose un problème majeur. Quels sont en effet les joueurs prêts à investir de longues heures de jeu au détriment de leur vie familiale ou de leurs autres passions, pour terminer une partie ? Peu d'entre nous peuvent prétendre sérieusement avoir un jour fini une partie de Scorched Earth, de World in Flames ou de Terrible Swift Sword. Rassembler régulièrement quatre ou cinq joueurs pour finir de tels monstres est un défi quasi irréaliste. Même si vous faites partie d'un club de fanatiques prêts à de tels sacrifices, il vous faut à la fin de chaque séance de jeu noter les positions pour continuer la semaine suivante ; une tâche ardue et pénible (surtout après une nuit passée à jouer...). Reste le jeu en solitaire, mais le wargame est avant tout un jeu d'affrontement où la stratégie de chacun (ou la pugnacité, ou la chance ou... ce que vous voulez) est confrontée à celle de l'adversaire. La pratique solitaire, sauf pour tester brièvement les règles, ne convient pas vraiment au wargame et enlève l'essentiel du plaisir du jeu.
Reste encore un désavantage, et celui-ci est insurmontable. Quels que soient la complexité et le réalisme de ces jeux, ils passent à côté de ce qui est le fondement de l'art militaire : l'incertitude.
Dans la réalité, sur le champ de bataille, le commandant évolue dans le flou le plus complet quant à l'estimation des forces et le positionnement de son adversaire. Il n'est parfois même pas prévenu en temps réel des actions de ses propres forces. De plus, chaque général est confronté à une masse d'informations (messages de subordonnés, éclaireurs, renseignements donnés par l'habitant) qu'il doit trier pour se faire une image, la plus juste possible, de la réalité. Or la plupart de ces informations sont au mieux approximatives et parfois fausses... De même, une armée n'est pas une machine bien huilée qui obéit dès que le général envoie ses ordres. Le temps mis pour que ces ordres atteignent leurs destinataires, et la possibilité que ceux-ci les comprennent mal ou les exécutent en traînant les pieds, contribue à ce que l'on appelle la « friction ». Pour ces raisons, même le plan le mieux pensé peut aboutir à une cuisante défaite.
Les concepteurs de jeux de simulation ont eu beau inventer tous les mécanismes possibles pour recréer cette incertitude, aucun ne peut prétendre simuler correctement ce « brouillard de la guerre ».
Dans un wargame normal, chaque joueur est en mesure d'évaluer sans se tromper les forces et les faiblesses de chaque camp et d'en déterminer la meilleur stratégie. Au final, le vainqueur sera celui qui aura le plus de chance, ou qui calculera au mieux ses fameux ratio d'attaque. Or un jeu où l'essentiel du travail des joueurs consiste à calculer le nombre exact de points de combat qu'il faudra mettre pour optimiser son effort est peut-être un bon jeu, mais ça n'est pas une simulation historique.
Dès lors que faire ? Sommes-nous condamnés à jouer qu'à de pâles représentations de la réalité ? Non, dès l'instant où l'on est prêt à adapter ces jeux à la correspondance et à trouver un arbitre pour régler la partie.

Comment

Pour qu'un joueur en vienne à se poser les mêmes questions et être assailli par les mêmes doutes qu'un commandant d'armée, le wargame traditionnel ne suffit plus. Il faut passer au jeu en aveugle, c'est-à-dire que le joueur ne voie pas les positions de l'adversaire, ni celles de ses alliés. Pour cela, il faut un arbitre qui soit capable de régler les mouvements et de déterminer qui voit qui, pour en communiquer les résultats aux intéressés. La correspondance se prête particulièrement bien au jeu en aveugle. Grâce à ce système, l'arbitre a plus de temps pour résoudre les problèmes de règles qui peuvent se poser, quant aux joueurs ils peuvent réfléchir plus longtemps à la stratégie à adopter et régler leurs tours de jeu au moment voulu, sans être pressés par le temps (en respectant évidemment les délais impartis par l'arbitre). Enfin, le jeu peut être enrichi en multipliant le nombre de joueurs, ce qui permet de mieux simuler cette fameuse « friction » en créant des échelons intermédiaires de décision au sein d'un même camp. La bataille devient alors une réalisation d'équipe, où chacun est chargé d'une mission définie par le général en chef, lui-même incarné par un joueur.
Pour réaliser une telle partie il faut un jeu, un arbitre et des joueurs.

Le jeu

En théorie tous les jeux sont adaptables au jeu par correspondance. Mais dans une telle partie il est essentiel d'insister sur le caractère historique de la simulation. L'arbitre et les joueurs doivent donc choisir une période historique qu'ils connaissent bien, ce qui facilitera le côté « role-playing » du jeu. Chaque joueur incarnant un personnage particulier (un général), il doit autant que possible être au courant de la « donne historique » de la bataille. Il est ainsi important que le ton des échanges (messages, ordres, comptes rendus...) colle le plus possible à la période historique considérée. Mais c'est surtout l'arbitre qui doit la connaître sur le bout des doigts. En effet, il doit résoudre de nombreuses questions épineuses au cours du jeu et sa connaissance des tactiques de l'époque et de l'organisation des armées est essentielle pour rendre ce « feeling » historique qui fait la différence entre un simple bon jeu et une excellente simulation... Enfin, l'organisation de la partie reposera essentiellement sur ses épaules, alors autant qu'il choisisse son jeu favori. Toutes les échelles de jeu (stratégique, opération-

nelle ou tactique) se prêtent à une telle adaptation. Pour ma part je préfère les jeux tactiques, ils prennent en effet une véritable dimension épique quand ils sont joués en aveugle.
Le travail d'adaptation dépend de chaque jeu, on peut cependant donner quelques conseils généraux.
— D'abord, pour simuler le brouillard de la guerre, chaque joueur ne doit voir de son adversaire, ou des troupes de son camp commandées par d'autres joueurs, que ce que son service de renseignements est susceptible de lui fournir sur le terrain. En général, seule la position des troupes situées dans sa ligne de vue lui seront communiquées. Ces renseignements peuvent également être peu précis (des effectifs approximatifs de l'ennemi peuvent être fournis), voire erronés... L'arbitre doit donc établir des règles générales de visibilité, de renseignements et prévoir la possibilité d'espionner ou d'envoyer des éclaireurs dans des secteurs inconnus qui pourront rapporter de précieux renseignements.
— Ensuite, il est parfois intéressant de modifier la séquence du jeu originale pour tenter de créer un système de mouvement en simultané. La plupart des jeux ont en effet des séquences du type « mouvement du joueur A, puis mouvement du joueur B » assez peu réalistes. L'arbitre aura donc un délicat travail d'adaptation pour créer une nouvelle séquence de jeu où les mouvements des forces pourront être interrompus par l'arrivée de troupes ennemies non signalées sur le chemin qui devait être suivi.
Cette adaptation n'est finalement pas très difficile à réaliser. L'arbitre peut par exemple diviser sa phase de mouvement en *impulses* durant lesquels les troupes dépensent un certain pourcentage de leur mouvement (exemple : 4 *impulses* à 25 %). Il ne reste plus qu'à résoudre les déplacements, *impulse* par *impulse*, en calculant les mouvements effectués pour chaque force et en déterminant les éventuelles rencontres. Les résultats sont parfois évidents, ainsi si deux brigades ennemies chargent l'une vers l'autre, elles se rencontrent à mi-chemin. Quand les interactions sont plus délicates à déterminer (ex : prise de flanc), l'arbitre peut décider un peu arbitrairement du résultat, après tout, les joueurs ne sont pas derrière son dos pour protester. L'essentiel étant bien sûr de rester impartial.
Tout ce travail est difficile et long, mais s'il est réussi il vous permettra de recréer des attaques surprise, des embuscades, des prises de flanc, bref, un jeu riche.







L'arbitre

Le jeu par correspondance implique nécessairement un arbitre. Il organise le jeu, arbitre les mouvements, règle les combats et informe les joueurs des résultats. Comme dans les jeux de rôle, c'est un véritable dieu, sans qui rien n'est possible. Ce rôle peut sembler ingrat ; en effet, en plus du fait de ne pas jouer véritablement, il est chargé d'un lourd travail et n'a pas le droit à l'erreur, faute de quoi la partie serait gâchée. Mais en contrepartie, il est le seul à avoir une vision générale du jeu et à connaître les erreurs et les coups d'éclat de chacun des participants.
On ne s'improvise pas arbitre. Il faut avoir un certain goût pour l'organisation, aimer diriger et avoir un peu une âme d'historien. L'arbitre peut en effet se charger de rédiger un commentaire de la partie, qui sera distribué à chacun une fois celle-ci terminée. Dans ce compte rendu final il racontera la bataille, appréciera les plans de chacun et racontera les anecdotes qui ne manqueront pas d'avoir eu lieu. Il fait à sa manière un travail d'historien militaire...
Mais son rôle principal consiste à résoudre les ordres des joueurs et à régler leurs interactions, puis à fournir à chacun le compte rendu du tour passé. Ce compte rendu doit être rédigé avec soin puisque c'est la seule information dont disposent les joueurs pour planifier leur prochain tour. Autant que possible, ce résumé doit être très vivant, écrit avec style, pour raconter la bataille de la manière la plus imagée (un peu d'humour ne fait, en la matière, jamais de mal...). Le moment le plus savoureux est certainement celui des conférences entre généraux. Lorsque deux généraux se rencontrent (c'est-à-dire dans le même hex.) un véritable dialogue peut s'instaurer. L'arbitre doit non seulement retranscrire les messages que les deux participants souhaitent échanger, mais aussi les organiser sous une forme vivante (décrire un bombardement d'artillerie qui interrompt la conversation, ou un régiment en déroute qui force les généraux à sortir rallier les fuyards suffit...).
L'arbitre est le point de passage obligé des joueurs. Même les relations entre les généraux d'un même camp doivent passer par lui (par l'envoi de messagers). Au mieux, les joueurs ne devront pas se connaître, ce qui évitera toute communication en dehors de son contrôle.

Les joueurs

Le nombre de joueurs dépend évidemment du jeu choisi. Dans les jeux grand-stratégiques (Empire in arms, World in Flames...) il peut y en avoir un par pays. Dans des jeux opérationnels ou tactiques, il en faut un par corps d'armée, par division ou par brigade. L'essentiel étant que chacun dispose d'un nombre équivalent de forces. Deux joueurs doivent aussi jouer les généraux en chef. Ils ne commandent pas directement de troupes (ou très peu) mais sont responsables de la conduite de la bataille et ont autorité sur les autres joueurs. Ces derniers rôles étant assez particuliers, il est préférable de les confier à des volontaires (qui ne seront d'ailleurs pas forcément des joueurs expérimentés).
Il est essentiel que tous les joueurs soient motivés, une partie risquant de durer très longtemps. Il est en effet difficile de résoudre les tours en moins de 10 à 15 jours, une partie durera donc plusieurs mois, voire plusieurs années pour certains monstres... Il est toujours très désagréable de devoir remplacer un joueur défaillant en plein milieu d'une partie. Il faut donc prévoir des joueurs de remplacement, voire faire payer une caution à chacun pour s'assurer de sa participation jusqu'au bout.

Qui gagne ?

Une fois la partie finie, il faut déterminer les gagnants. Pour ma part, j'ai élaboré un système de classement comportant deux volets. Le premier est effectué par l'arbitre en fonction des performances réalisées sur le terrain (pertes infligées ou reçues, capture ou perte des objectifs...). Le second (et il compte autant que le premier) dépend de l'appréciation porté par ses pairs. En effet la notoriété d'un général dépend autant des performances réelles qu'il a pu réaliser, que du jugement prononcé par ses contemporains. Des généraux médiocres furent ainsi encensés en leur temps. Chacun a donc la possibilité de noter ses alliés ou ses adversaires, ce qui permet de désigner les généraux perçus comme étant les plus efficaces. Les deux généraux en chef ne sont pas classés, mais le résultat final de la bataille détermine leur performance.

Donc...

Vous l'avez compris, jouer par correspondance exige beaucoup d'investissement de temps et de motivation. Mais le résultat dépasse toutes vos espérances, et joueurs comme arbitre découvrent une nouvelle manière de jouer. Si l'inconvénient majeur de ce type de jeu est qu'il ne permet pas de rencontrer les autres joueurs et qu'il enlève le plaisir du face à face, il n'en reste pas moins qu'après y avoir goûté, le wargame traditionnel vous paraîtra bien peu réaliste et somme toute assez fade.

☞

Jérôme Discours
illustration : Didier Guiserix

Un exemple concret : Terrible Swift Sword

Gettysburg, 1er juillet 1863, 15 heures. Le corps du général Hill se prépare à attaquer les positions de l'Union sur Cemetary hill. Il entend distinctement, de l'autre côté de la ville, le corps de son allié attaquer l'autre versant de cette colline, mais sans pouvoir en connaître le résultat. Les éclaireurs qu'il a envoyé sur sa droite viennent de lui signaler des troupes se déplaçant dans sa direction. Amies ou ennemies, impossible encore de le savoir... Le dernier message du général Lee était assez clair, il faut impérativement passer à l'assaut maintenant, ou tout est perdu. Mais les nordistes semblent retranchés. Sont-ils, comme il pourrait le sembler, fatigués et démoralisés, ou viennent-il de recevoir des renforts ? Il faut pourtant y aller...

Etant passionné par la guerre de Sécession et par le jeu TSS (TSR), j'ai décidé de l'adapter au jeu par correspondance (une adaptation qui reste d'ailleurs valable pour la plupart des jeux de la série GBACW).

La partie regroupe neuf joueurs. Quatre d'entre eux incarnent les commandants des quatre corps d'armées confédérés (cavalerie comprise), trois joueurs nordistes jouent deux corps chacun (ces corps étant moins nombreux que ceux des sudistes). Enfin deux joueurs incarnent les deux généraux en chef, Meade et Lee. A part ces deux joueurs qui ne jouent en fait aucune troupe, chaque joueur se retrouve à la tête d'environ 20.000 hommes organisés en régiments d'environ 300 hommes de moyenne (ce qui fait environ 70 régiments par joueur).

L'arbitrage de cette partie, qui dure maintenant depuis un an, m'a convaincu de l'intérêt d'une telle formule. Chaque joueur réagit de manière différente sur ce champ de bataille où il ne voit pas plus loin que la lisière du bois le plus proche ou le versant de la première colline, et le résultat de la bataille en est profondément affecté. Il n'est jamais plus déterminé à l'avance. Même une force inférieure en nombre peut surprendre et faire dérouter son adversaire. Le sang-froid et l'évaluation de l'inconnu comptent à présent plus que la chance aux dés.

Le jeu prend aussi un nouvelle dimension, presque diplomatique. Untel flattera son général pour l'inciter à agir, l'autre insultera son général en chef en le traitant de « stupide et incompétent ». Les joueurs apprennent vite à se connaître en fonction des actions menées sur le terrain. Certains sont audacieux, voire parfois téméraires, d'autres attaquent des positions inconnues avec répugnance et acquièrent vite un réputation de couards... La psychologie de chacun se trouve vite révélée. Il y a ceux qui imaginent systématiquement le pire et s'attendent, à chaque lisière de forêt, à voir débouler de nombreuses colonnes ennemies. D'autres sont au contraire trop confiants et forcent leur chance en attaquant inconsidérément leurs adversaires.

Le rôle le plus difficile à tenir est celui du général en chef. Il doit à la fois se faire respecter et aimer. S'il est trop autoritaire, ses subordonnés auront tendance à obéir en traînant les pieds. S'il est trop falot, il lui sera impossible de se faire entendre. De plus en raison de sa position reculée il dépend totalement de ses subordonnés pour avoir les renseignements sur la bataille. De même, ceux-ci attendent que ses ordres soient réalistes, efficaces et coordonnent correctement les différentes parties de l'armée. Rien n'est plus difficile et on comprend, à la lumière du jeu, des erreurs pourtant flagrantes qui furent commises lors de certaines batailles.

Panorama de la presse wargame

• **The Canadian Wargamers Journal**, vol.6, n° 1, contient un gros dossier sur East Front de Columbia Games ; des précisions de règles pour World in Flames, ainsi que des conseils stratégiques et... statistiques ; des variantes pour New World ; ainsi qu'un long article sur des règles pour figurines 300e Seconde Guerre mondiale.

• **Operations** n° 3, le magazine de la firme The Gamers, outre quelques articles historiques, est bien évidemment rempli d'articles sur les jeux de cette firme : conseils de jeu, variantes, errata et précisions, etc.

• **The General**, vol.27, n° 2, est principalement consacré à la série des Fleets. Mais on trouve également des articles sur Empires in Arms, ASL, Wooden Ships & Iron Men, Flat Tops et Carrier.

• **The Europa Magazine** n° 20 est en fait constitué d'une grosse aide de jeu, Supermarina II, rien de moins qu'une extension guerre navale, un module supplémentaire pour cette légendaire série. Supermarina II remplace le module paru dans TEM n° 17.

• **Strategy & Tactics** n° 145 a une coloration nettement antique (oui, la tendance se confirme !) avec un jeu en encart sur les campagnes de l'empereur romain Trajan contre les Parthes au Moyen-Orient. Jeu stratégique (et donc politico-militaire) très simple et d'aspect assez intéressant.

• **Fire & Mouvement** n° 76, outre divers articles « magazine », étudie en détail Têt Offensive de GDW.

• **Command Magazine** n° 14 est consacré à la bataille de Midway.

• **Moves**. Le n° 65 contient des analyses sur Balkan Front, des scénarios et variantes pour Tomorrow the World, Third Reich, MBT, Red Beach One, SS Amerika et Iran Cross, un replay de Soldiers et un passionnant article fait le point sur l'évolution du design des systèmes de règles de ces vingt dernières années. Le n° 66 contient divers articles sur Air Bridge to Victory, Hougoumont, Auerstadt, Hornet Leader, Red Storm Rising, Trajan et Eastern Front Tank Leader.

• **Miniature Wargames**. Toujours l'habituelle moisson d'articles sur les différentes périodes historiques du wargame avec figurines. Des sommaires très éclectiques. Dans le n° 102, un article a particulièrement retenu mon attention : la guerre navale chez les Chinois, les Coréens et les Japonais au Moyen Age et à la Renaissance. Une ébauche de système de règles complète l'exposé historique. Dans le n° 103, on trouve notamment des règles pour jouer des combats et des sièges au haut Moyen Age.

• **Inside GMT** n° 2 est une newsletter distribuée sur abonnement. On y trouve des articles (surtout des errata officiels et des clarifications de points de règles) sur tous les jeux de cet éditeur.

• **Berg's Review of Games** a été durant de nombreuses années une rubrique publiée dans divers magazines et signée de l'un des designers les plus prestigieux du hobby : Richard Berg. Ce dernier la publie maintenant sous la forme d'une newsletter et donne libre cours à sa plume incisive, vacharde et pleine d'humour. Ses commentaires sur les dernières parutions « wargamistiques » sont intéressantes et sans complaisance. Son regard est celui d'un homme bénéficiant d'une longue expérience et n'est donc pas négligeable. (Berg's Review of Games/ Richard Berg, POB567, White Plains, New York 10602 USA. Abonnement pour 6 numéros : 19 $.)

Le comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire antique et médiéval vient de publier une nouvelle édition (réactualisée) de **Charges**. Cette brochure sera envoyée gratuitement aux inscrits à la coupe 1992 car c'est cette version qui sera utilisée lors de la compétition. Date limite des inscriptions : 29 février 92. (CCFJH, Valmante-Michelet B2, 109 tr. de la Gouffonne, 13009 Marseille.)

• **La Lettre du Journal du Stratège** est une autre newsletter qui contient des petites annonces et un calendrier des manifestations.

• **Vortigern** n° 151 poursuit sa réflexion sur le « téléphonisme » dans les jeux de négociation par correspondance, ainsi que sa publication de conseils de jeu pour Britannia et Diplomacy. On y trouve un mini jeu de stratégie pour 2 ou 3 joueurs, Tous à Rome !, et le début d'un bon article historique sur la pensée stratégique dans l'Inde ancienne.

• **Le Journal du Stratège** édite un hors-série Campagne de Norvège de 64 p. Il contient un historique, la présentation de Narvik de la série Europa, 2 scénarios ASL (bataille de l'eau lourde), 4 scénarios Air Force, une grande campagne pour Amirauté (30 p.) qu'il est possible de jouer de façon « diplomatique » car elle fait s'affronter 3 camps, 6 scénarios courts, et un petit jeu en encart.

• **L'Espion** n° 2 publie des conseils de jeu et variantes pour Empires in Armes et *d'excellents* scénarios (avec backgrounds « historiques » saisissants de réalisme) pour les wargames de la série Last Battle de GDW (Test of arms, Team Yankee, Battlefield Europe). Leur thème : la décomposition de l'Empire soviétique...

• **Tactiques** est un fanzine de qualité semi-professionnelle publié par le Cercle de Stratégie. Il est exclusivement consacré à ASL. Le n° 1 propose un dossier sur le Canada dans la guerre, un article sur l'opportunity fire, un autre sur comment débuter à ASL, une aide de jeu, un glossaire, une dizaine de scénarios. Tactiques est disponible en boutique ou en écrivant au Cercle de Stratégie, 37 rue Nationale, 55200 Lérouville. Si vous souhaitez contacter la rédaction : Théophile Monnier, 55 rue Louis Blanc, 75010 Paris.

Laurent Henninger

ECHANGES

— Ech. **Adv Hero., ElfQuest, Illuminati, Blood B + ZM, Air Sup, Adep Tit, tous TBE contre Full Metal planète**. Demander Stéphane au (1) 45.92.01.99 (rég. Paris).

CLUBS

— Cherche **club ou personnes désirant créer un club, dans les environs de Verdun**. S'adresser à Tabaglio Rudy - 23 rue de l'Eglise - 55100 Charny.
— Formons **club JdR les Cinq Dragons**. Téléphoner au (16) 61.92.31.96 **Haute-Garonne**. Demander Sébastien après 18 h.
— **Les Maîtres des Mondes vous reçoivent dimanche dès 14 h. A Toulouse**, Ludovic après 19 h au (16) 61.92.67.93.
— **Wargames chez Pentacle & Boule de Gnome (Chambéry)**. Contact : Greg au (16) 79.70.51.27 ou Fred au (16) 79.85.95.03.
— **Club Lire SF ouvre ses portes**. Ins. : 100 F/an. Arnaud au (16) 21.75.41.80 (62710) après 18 h + 200 titres nouveautés tous les 3 mois.
— **Informer de vos manifs en Suisse romande** : L'irrégulobdomadaire (Rock'n'Rôle), Guillaume Béguin - Jaquet Droz 24 - **2300 Chaux-de-Fds**.
— **Les Arpenteurs de Rêves vous attendent** tous les vendredis et dimanches au - 62 rue Roland **à Lille**. Rens. à Raphaël au (16) 20.50.75.43. A bientôt !
— **Les Parcheminés ch. joueurs(euses) pour JdR/JdP/GN** 12-16 ans. 9 rue de l'Ile Huric, Parc du Vincin - **56000 Vannes**.
— **Les Gardiens du Temps vous attendent** le samedi dès 14 h au 13 av Foch - **57 Folschuiller**. JdR médiéval. Tony au (16) 87.92.69.20.

PARTENAIRES

— Ch. **joueurs/euses 12-16 ans tous JdR/JdP**. Ecrire à Christian Amauger - 9 rue de l'Île Huric, Parc du Vincin - **56000 Vannes**.
— 15 ans, **recherche club ou partenaires pour jeux de rôle**. Hubleur Frédéric - Collège de l'Abbaye - **1890 St-Maurice (Suisse)**. Urgent !
— Cherchons **joueurs(euses) sérieux pour JRTM, D&D, Stormbringer sur Sète et env.** Alex au (16) 67.53.16.08 **(34)** après 20 h.
— **Majeur et intéressé pour participer à un JdR grandeur nature**. Envoyez vos coordonnées à Mr F. Jeannenot - 15 rue Vauban - **50100 Cherbourg**.
— Cherche **joueurs(euses) ou club pour AD&D** (je suis MJ ou joueur) sur Paris. Yves Chevaldonne - 9 rue Messidor - **75012 Paris**.
— **MJ esseulé cherche joueurs-joueuses sur Poligny (39800) AD&D, RuneQuest wargames**. Contacter au (16) 84.37.26.90.
— Nouv. **à Paris cher. joueurs(euses). INS/MV, JB007, Bushido**, etc. Bertrand Magniette - 5 place de Rungis - **75013 Paris**.
— Cherche **joueurs sérieux pour wargames époque napoléonienne**. Contacter Lione Dorleans - 13 rue des Forsythias - **26500 Bourg-les-Valence.**

DIVERS

— **Cyberpunker recherche autres cybpunk pour échange idées + création, look, objets**, etc. M. Dantaro - 13 allée Lafayette - **92340 Bourg-la-Reine.**
— Ch. **fans de JdR méd-fantas. et de comics Marvel en vue de créer un club et/ou un zine**. David au (1) 64.35.01.23 (77100 Meaux).
— **Stepmoti, zine breton paraît en janv.** (20 p, 12 F) n° 1 : INS, AdC, Storm, S-W. A. Boiteux - 15 rue de la Carrière - **29120 Pont-l'Abbé**. Tél : (16) 98.87.09.78.
— **MJ attend scénars, classes personnage maison pour AD&D**. Echange possible. Régis Rodriguez - 24 rue de la Rapaille - **59278 Escautpont**.
— Etud. **doctorat spécialiste des conflits militaires met connaissances au service des créateurs**. Philippe au (16) 50.66.24.94.
— Vous êtes **fiers de vos créations (scén, aides de jeux)**. Faîtes-les étudier ! Ecrire à Mr R. Verdier - 99 rue des Macons AP9 - **50100 Cherbourg.**
— Cherche **joueurs(euses) pour Championnat de Foot US par correspondance**. Contacter Jérôme au (1) 40.05.97.98.
— **Les Arpenteurs de rêves (le zine !) est en vente** toujours 10 F ! Ecrire à M. Verbiese - 4 rue Léon Gambetta - **59320 Haubourdin** (disp. n° 0/1).
— **Dessinateur cherche doc sur les Enfers et les Limbes. Réalise aussi dessins sur vos thèmes.** Ecrire à Stéphane F. - BP 35 - **95560 Montsoult.**
— **Belgique : concours de scénarii « jeux de rôles »** (plus de 12000 F de lots) organisé par la Guilde. Rensignements au (19) 041/63.37.97.
— **Lune Rouge, le fanzine des Deux Tours cherche des rédacteurs et de bons dessinateurs**. Renseignements au (16) 76.52.00.04 Yves (+18 h).
— **Passionné d'Histoire et de figurines recherche emploi dans société ou magasin.** Tél : (1) 34.19.67.79.

ACHATS

— Achète **TL Front Est + cherche tt sur TL**. Sharif Levan - 20 allée de la Garenne - **91370 Verrières-le-Buisson.** Tél : (1) 60.11.04.49.
— **Collectionneur ach. tout JdR, warg., JdP surtout Machiavelli, Ghostbuster**. J. Bianquis - 48 rue Guerrier - **76200 Dieppe**. Tél : (16) 35.06.23.39 (soir).
— Achète **tout sur Cyberpunk + Genestealer + Adv. Spacecrusade**. Vds/Ech. **RuneQuest** (150 F) **Torg** (200 F) **Panzerleader** (120 F). **Œil Noir**. Thierry au (16) 83.81.12.48.
— Ach. **AD&D1 joueur et maître, boîtes 4 et 5 D&D ; boîte Greyhawk (le monde) : tout en vf ; boîte Grenadier 7505 Isengard et autres figurines (différents éditeurs)**. Tél. à Eric au (1) 40.92.01.71 le soir.
— Ach. **scn n° 10 de Rêve de Dragon et tout sur Tolkien et son œuvre (disques, films, livres, articles)**. Tél : (1) 40.92.01.71 le soir demandez Eric.
— Ach. **mod. Spacemaster Lost Telepaths (BE)**. Alain au (1) 34.92.91.30 le week-end.
— Achète **suppléments Burdoth et Earth-Tech pour Jorune**. Bon prix. Demander Claude au (1) 60.60.79.20 après 18 h (**région Melun**).
— Cherche **JRTM (MERP) Umbar, Havens of the Corsairs + The court of Ardor + Bree and the Barrow Downs**. Jean-Baptiste au (16) 78.95.41.79.
— **Achète figurines Blood Bowl peintes ou non.** Contacter Xavier **(78)** au (1) 90.61.51.50.
— Achète **tous jeux sur Antiquité et Grèce (même faits maison). Vds Republic of Rome** neuf : 250 F ; Alexander TBE 150 F. Tél : Didier au (16) 43.41.39.59.
— Achète **Dragon Lance n° 15**. Tél : (16) 66.26.18.97 après 19 h30. Demander Jean-Philippe **(30000 Nimes)**.
— Ach. **Vallée des Rois + scénar Paranoïa, Maléf., RdD, Lég. Celt., Cthulhu, JRTM, Nomine, Storm., Vil & Vig.** M. Gierent - 19 rue Paul-Vaillant Couturier - **92300 Levallois.**
— Achète **scénarios pour D&D ou AD&D**. J'achète à coup sûr ! Tél : (1) 47.50.39.64 à Chaville **(92370)**.
— Recherche **figurines Star Wars Les Troupes de l'Empire** à bon prix. Pascal au (16) 67.90.60.77 à partir de 18 h.
— Achète **figurines peintes ou non tout type SF/Médiéval-fantastique**. Tél. la journée au (1) 64.68.71.88.
— Achète **Fiefs et Empires (extension Ave Tenebrae)** TBE uniquement (90 F max). Demander Arnaud au (16) 87.32.72.57.
— Achète **tout wargame WWII, Space opera.** Ecrire à Christophe Gauthier - La Hottière - **37130 Mazières de Touraine.**
— Recherche **J&S 30 avec jeu le Siège d'Aliciane.** Frédéric Schaaff - BP 20 - **73020 Chambery Cédex.**
— Ach. **suppl Maléfices A la lisière de la nuit + 1 scén.** Début. 100 F. Ecrire à Carole Duguy - Bel-Ego - **44890 St Mars-du-Désert.**
— Achète **wargame série GBACW (SPI, TSR, SDI) ; 1809 (VG), Struggle of nations ; Napo. at Bay**. Ecrire à Barra V. - 7 rue Ph de Girard - **80000 Amiens.**
— Cherche **K7 vidéo du film Le Seigneur des Anneaux de R. Bakshi**. Demander Laurent au (16) 66.77.11.42.
— Recherche **modules Dragonlance DL3 DL4 DL5 en vf**. Demander Hugues au (16) 41.43.00.05 urgent ! **49000 Ecouflant.**
— Achète **Shadowrun 50 F + Warhammer 50 F et échange Les Divisions de l'Ombre**. Tél : (16) 55.79.85.17 David **(87000)**.
— Cherche **Rolemaster (vf) et Companions (vo) ainsi que suppléments RdD n° 5, 6, 7 et 9**. Demander Marc au (16) 41.48.12.98.
— Ach. **Manuel des Monstres AD&D1 et 2 et le Fiend Folio, Broos 1 à 3**. Demander Arnaud au (1) 43.58.57.98.
— Cherche **Auerstaedt 1806 et Jerusalem 1099.** Jean-Marc Tanzi - 105 quai des États-Unis - **06300 Nice**. Tél : (16) 93.80.95.24.

VENTES

— A vendre état neuf **Panzergruppe Guderian (SPI), 4 dernières Batailles Napoléon, Pendragon (Gallimard), JRTM, Ace of Aces, SuperGang, Aristo et de nombreux numéros de J&S et DR.** Tél : (1) 42.26.63.53 (répondeur).
— Vds **Harpoon 150 F, Squad Leader 150 F, Cthulhu + sup 180 F, WHR 100 F, Car Wars 100 F, Megatraveller 140 F**. Tél : (1) 39.65.46.27 (Julien).
— Vds **D&D Expert + Companion 200 F + Maléfices + Lisière de la Nuit 200 F.** Jean-Luc au (16) 66.64.04.72.
— Vds **ASL R+BV, PZ Leader, Pzgr Guderian, Ave Tenebrae + Fief + Empire Auerstaedt, 1806, Krol & Prumni, Nbr CB J&S**. F. Nodier - 38 r Widev - **78810 Davron.**
— Vds **AdC + Rêve de Dragon + Stormbringer + Paranoïa + Multimondes + Bushido + Shadowrun vo TBE**. Tél : (1) 46.34.58.40 à **Paris** Christophe.
— Vds **James Bond : règles 80 F, Manuel Q 60 F, Dr No 40 F, Full Metal Planète 200 F, Détective Conseil 150 F**. Tél : (16) 83.17.20.62 le soir (**54000 Nancy**).
— Vds **Fief 2 état irréprochable** 180 F. Demander Bruno au (1) 30.41.74.84 ou écrire à Benkoel Bruno - 4 rue Hubert - **78120 Rambouillet.**
— Vds **Les Aigles 100 F, Advanced Space Crusade 150 F, Le Livre du Joueur AD&D 2è édit**. Demander Emmanuel au (16) 27.45.90.88 (Nord).
— Vds **Superworld, Star Strike et scénarios pour Space Master, Chroniques d'Outre Monde (tous) et Tatous**. Bas prix. Franck au (1) 46.67.08.32.
— Vds **Dragonlance : romans 1 à 6, 40 F l'un, DL 3 à 10, 50 F l'un, DL Atlas et DL Adventures 100 F l'un + ElfQuest 100 F**. Fabrice au (1) 30.37.78.87 **(95610 Eragny sur Oise)**.
— Vds **tout ASL : règles 300 F, RV 300 F, WOA 300 F, Partisans 100 F, TBE, complet entièrement classé et rangé**. Tél. le soir au (16) 83.17.20.61 **(54000 Nancy)**.
— Urgent ! Vds **INS/MV + Intervention Divine**, les 2 : 200 F. Demander Antoine au (1) 47.50.08.57.
— Vds **Torg : boîte de base écran, la carte de la destinée, la terre vivante, le tout 400 F**. Philippe après 18 h au (1) 48.71.03.44 (**94130 Nogent sur Marne**).
— Vds **Guet-Apens 100 F, Blood Bowl 75 F, ZM 50 F, INS/MV 90 F, Zargos 75 F, Rolemaster 150 F, et autres...** Charles-Henri au (1) 46.05.17.04 après 18 h (**92100 Boulogne**).
— Vds **Mai 68, Le gang des tractions, Dark Emperor, Chainsaw Warrior, nbrx CB (1 à 50)**. Eric au (1) 45.21.22.95 après 20 h.
— Vds **Blood Bowl 2nd édit. + Dungeon Bowl 350 F, Zargos 2nd édit. 125 F, Space Marine 250 F.** Tous TBE. Tél : (1) 45.34.71.62 (**92310 Sèvres**).
— Vds **Shadowrun 120 F, Berlin XVIII + écran 140 F, Athanor 100 F, Simulacres + Cyber Age 90 F.** Demander Arnaud au (1) 46.38.25.20.
— Vds **Warhammer + camp. Impériale 150 F, RQ + Maître des Runes + Genertela + Dieux de Glorantha 250 F.** Laurent au (1) 47.04.21.40 après 20 h.
— Vds **Warhammer Battle, Squad Leader, Wizard Quest, Harpoon, Blood Bowl** 100 F pièce. Stéphane au (1) 42.52.11.94 après 18 h.
— Vds **AdC + écran + wgs Panzer Blitz + Tobrouk + Patton's Best + Bonaparte + 2e DB Paris.** Tél : (16) 50.70.38.46 après 18 h Christophe.
— Vds **Battlecars + Bikes (150 F), Central America (170 F). Ach. aussi Little Big Horn**. Tél : (16) 94.48.41.45 (j. fériés) sinon (16) 93.37.18.03.
— Vds **Space Marine jamais servi** 200 F port payé. Sébastien Rabusseau - 5 allée des Alouettes - **33160 Saint Aubin de Médoc.**
— Vds **Cry Havoc, Amirauté, Blood Bowl, Pendragon + ext., DC Heroes + ext., JB007 + ext., D&D.** Frédéric au (16) 66.56.94.69 (30000 Ales).
— Vds **35 JdR et suppléments, Talisman, Ave Tenebrae BE**, prix sympa. Philippe au (16) 83.40.20.61 mercredi et samedi 13 h. Lundi à vendredi 19 h (**54000 Nancy**).
— Vds **Shadowrun + Street Sam. Cat., Légendes Celtiques, Berlin 18 + Marxmen**. Matthieu Pinatelle - 3 sq Ampère - **78330 Fontenay le Fleury.**
— Vends **Warhammer + écran + nombreuses extensions état neuf** 350 F. Téléphoner au (1) 39.90.39.47. Demander Stéphane.
— Vds **Warhammer + personnages + Camp. Impériale, BE 300 F Space Marine, TBE 200 F, Warhammer Battle,** TBE 120 F. Tél : (1) 43.44.41.91 (après 17 h SVP).
— Vends **Œil Noir BE (100 F) échiquier électronique Kasparov, Conquistador** TBE (900 F). Valeur actuelle 1600 F). Stefan au (16) 40.63.76.32 (**44880 Sautron**).
— Vds **Terre Creuse + Guide 200 F, E&D Anashiva 1, 2 200 F, JB 007 80 F, WH Battle 120 F.** Tél : (16) 75.41.20.56 (**26000 Valence**).
— Vds **Paranoïa** 1 **+ Cache + Aiguë + 4 scénars, Cyberpunk + solo (vf), Star Wars, AD&D1 Joueur, Car Wars (vo), Paranoïa 2 + Cache + Sec. DOA**. Tél : (16) 50.94.21.03 (Yan).
— Vends **Maléfices, JB007, Bloodlust neufs**. Tél : (16) 91.63.07.28 Jean-Marc.
— Vds **Torg, boîte de base, jamais servi** 250 F à déb. Appeler le (16) 46.47.32.40 (**17350 St Pierre d'Oléron**).
— Vds **Napoléon et le s. de Waterloo, Gulf Strike, Aegan Strike** et plus, prix intéressants. Dominique Chupin - Kernevez - **29800 Pencran**. Tél : (16) 98.21.68.09.
— Vds **Le Voleur d'Ames 80 F, L'Octogone du Chaos 50 F neufs, écran AD&D 30 F TBE**. Demander Boris au (16) 75.37.57.77 (HR, port en sus).
— Vds **Flat Top (AH) 210 F, Frederick the Great (AH) 150 F, Narwick (Europa, GDW), 100 F.** Tél. à Eric Keil au (1) 42.56.17.72 après 20 h.
— Vds **boîte de base Œil Noir 100 F + 12 scn 20 F l'unité**. Demandez Arnaud au (1) 48.43.27.29 après 19 h (**93130 Noisy le Sec**).
— Vends **Horreur à Arkham ou échange contre autres jeux**. Prix à débattre. Grégory au (1) 48.25.42.39 (**92100 Boulogne**).
— Vds **wargames et JdP**. Jean-Luc Pichavant - 15 Rosmadec - **29790 Pont Croix**. Tél : (16) 98.70.48.88 heures des repas.
— Vds **3 boîtes Œil Noir 60 F l'une + scn 10 F l'un + D&D Base 60 F + scn 30 F l'un**. M. Turel - 64 rue Chevreul - **21000 Dijon**.
— Stop **Urgent ! Vds Chrome Book (Cyberpunk) neuf 95 F !** Manu Vecchione - 14 rue Mchl Leclerc - **59570 La Longueville**. Tél : (16) 27.68.18.91.
— Vds **AdC + supp + Maléfices + scn. RQ + La fureur de Dracula TBE**. Demander Christophe au (16) 87.58.11.78.
— Vds **Paranoïa + écran + 3 scénarios état neuf 150 F**. Loïc Toussaint - 52 rue Galsère de Rivière - **55100 Verdun**. Tél : (16) 29.84.40.37.
— Vds **Paranoïa 60 F BE et Aventures Œil Noir 20 F chaque. cherche Warhammer 40000 en français.** Demandez Jérémie au (16) 28.27.91.25 Merci.
— Vends **Space Marine 240 F ou moins peinture avec drapeaux.** Contacter Olivier après 18 h au (1) 39.47.31.02.
— Vds **Krystal TBE 230 F, Livres dont... 10 F** l'un. Ecrire à J-François Virone - 32 av Marie Reynoard - **38100 Grenoble.**
— Vds env. 150 F **figu. 25 mm Essex Moyen-Age féodal, Piétons** 6 F. Liste contre 2,50 F. Michalak Ph. - 5 rue C. Levillain - **76100 Rouen.**
— Vends **Amirauté TBE** (servi 2 fois) 110 F (frais de port compris). Gérald entre 17 et 19 h au (16) 77.80.74.28 (42100 St-Etienne).
— Stop **affaires ! Vds JdR + supp état neuf Stormbringer, Hawkmoon, AdC, Rolemaster**. Tél : (16) 25.79.49.28 demander Xavier (**10000 Troyes**).
— Vds **AD&D2 vo + D&D boîtes 1, 2, 3 ou échange contre JRTM, BE**. Demander Thomas au (1) 43.87.30.35 (**sur Paris**) bons prix.
— Vds **Amirauté + Empire Gal. + MSH vf + BB1 vf + GFleet + Ch. Templier + Fantasy Warriors.** TBE et prix intéressants. Bruno au (1) 48.87.79.69.
— Vds **Œil Noir 1, 2 et 3, Havena, module d'aventure n° 4, carte JRTM, tous TBE**. Antonio Benvenuti - 93 av. Latérale - **1180 BXL/Belgique.**
— Vends **Manuel Q L'équipement, Pour votre information 50 F chacun, Docteur No, Goldfinger 30 F chacun**. Tél : (16) 42.05.37.13 (13270) TBE.
— Vends **Dragonlance Adventures vo (AD&D)** 120 F, TBE, port compris. Frédéric au (16) 76.47.62.24 heures des repas SVP.
— Vds **Patton's Best 100 F + scn JB007 Dr No + Goldfinger 50 F. Ech. JdR, Warg. contre fig. Empire ou jeu GDW série First Battle**. Tél : (1) 47.46.17.98.
— Vds **Air Superiority, MBT, Harpoon, Central America, Pacific War, Red Sky Morning**. Prix intéressants, Olivier au (1) 34.69.85.71 soir.
— Vends **matériel JdR + bouquins**. Frédéric Schaff - BP 20 - **73020 Chambery Cédex.**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

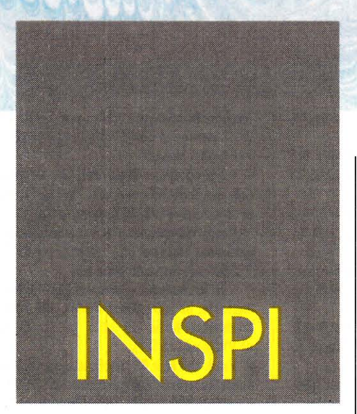
Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°67 - Parution n°68 mars. Date limite 15 février.
Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT
☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange
☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces 3615 CASUS Rubrique PA

INSPI wargame



Les inspis de Marc Brandsma

Soult, maréchal d'Empire et homme d'État est plus un constat qu'un manifeste. Les deux premiers tiers de l'ouvrage sont consacrés au rôle qu'a joué Jean de Dieu Soult dans les campagnes de la Révolution et de l'Empire, de 1785 – date de son engagement au Royal Infanterie – à 1815, tandis que le dernier tiers a trait logiquement et chronologiquement à sa réinsertion politique après 1820 et jusqu'à sa mort en 1847. La première partie est la plus intéressante pour les amateurs d'histoire militaire puisqu'on peut y suivre en détail, presque au jour le jour, quelques campagnes assez méconnues : campagne de Suisse avec Masséna en 1799, campagne de Galice en 1808, défense du sud de la France contre l'invasion de 1813-1814. L'auteur cite, en effet, constamment ses sources (correspondance du maréchal et de ses proches, relevés et rapports militaires, biographies) en contrepoint du récit qui prend ainsi des allures de reportage in vivo. De plus, Nicole Gotteri ne cherche pas à réhabiliter systématiquement un homme qui n'en a, de toute façon, pas besoin, mais plutôt à mettre en lumière les causes (jalousies politiques, mésententes personnelles, complots divers) contribuant à le doter d'une réputation assez exécrable. Autre aspect passionnant de ce livre, le lecteur peut suivre d'année en année l'évolution de la Grande Armée, depuis la superbe machine construite par Soult au camp de Boulogne jusqu'aux bandes déguenillées de la retraite d'Espagne. L'éclairage sur la condition militaire (santé, approvisionnement) est saisissant et renvoie bien des règles de *supply* au rayon des utopies.

(Soult, maréchal d'Empire et homme d'État, de Nicole Gotteri ; éditions La Manufacture.)

Les inspis de Frank Stora

La percée allemande dans les Ardennes en 1940 n'est pas, au contraire de la bataille de 1944, le sujet de nombreux jeux. Mais le sujet n'en est pas moins passionnant. **Ardennes 1940** constitue la publication, sous la direction de Maurice Vaïsse, des actes d'un colloque tenu en 1990, complétés de quelques études et témoignages.

Pourquoi la région de Sedan était-elle si mal protégée, alors qu'un kriegspiel (un wargame, quoi) joué en 1938 par l'état-major français avait démontré sa vulnérabilité ? Pourquoi les Belges n'ont-ils pas défendu leur territoire ? Comment ont évolué les plans d'offensive allemands ?

A propos des opérations elles-mêmes, on lira avec intérêt et parfois avec étonnement le chapitre sur le rôle longtemps méprisé de l'armée de l'air, et celui sur les combats héroïques des spahis, dont les chevaux étaient entraînés à gagner le couvert le plus proche lorsqu'approchaient des avions ! Le chapitre sur les rumeurs dans les Ardennes montre comment, non la propagande adverse, mais bien l'impréparation psychologique peut être une cause majeure de défaite.

Enfin, les chapitres sur le comportement des populations civiles révéleront à beaucoup des aspects méconnus de toute bataille en zone peuplée.

(Ardennes 1940, éditions Henri Veyrier, collection Kronos.)

Les inspis de Denis Beck

Après Diên Biên Phu et avant les Champs catalauniques, les éditions Socomer nous proposent une étude très complète de la bataille de Marignan.

L'ouvrage s'articule en trois parties. La première replace la campagne menée par l'état-major de François 1er dans le contexte plus général des guerres d'Italie et, au-delà, d'une Europe occidentale en pleine mutation. Même si certaines affirmations de l'auteur peuvent prêter à discussion, le tout est bien argumenté et solidement documenté. La seconde partie traite de l'art de la guerre au début du XVIe siècle. La fougue du passionné s'y cache manifestement sous la plume de l'érudit, car les détails abondent sans jamais lasser. L'utilisation combinée des armes (infanterie, cavalerie, artillerie), côté français, y apparaît comme le facteur déterminant la victoire, face à des Suisses dont les méthodes de combat se révèlent en plein déclin. La dernière partie est un descriptif détaillé de la bataille. Elle ravira tout particulièrement les figurinistes.

Bellement illustré (on regrettera cependant le côté peu esthétique de certaines cartes), **Marignan 1515** fait (re) découvrir une période trop longtemps ignorée. Cet ouvrage s'adresse non seulement aux wargameurs et autres figurinistes, mais également à tous ceux qui s'intéressent à l'Histoire militaire.

(Marignan 1515, de Laurent Henninger, Socomer éditions, 82 pages. Paris, novembre 1991.)

Les inspis de Frédéric Bey

Ctesias de Cnide, médecin grec prisonnier des Perses pendant 17 années (entre - 405 et - 388, pense-t-on), est l'auteur d'une œuvre historique abondante. Malheureusement celle-ci a été entièrement perdue, et on ne connaît de lui que des extraits ou des résumés de ses livres rapportés par d'autres historiens antiques, Diodore de Sicile et Photius principalement.

Histoires de l'Orient n'est que la compilation de tous ces morceaux sauvés de l'oubli.

Bien que montré du doigt par la plupart des auteurs anciens qui le citent, à cause de ses affirmations ou de ses exagérations parfois assez singulières, son avis fait suffisamment autorité pour être considéré, par tous, comme une référence incontournable pour qui veut parler de la Perse ou de l'Inde.

Dans ce qui nous est finalement parvenu de ses œuvres, trois passages sont particulièrement remarquables. Il s'agit tout d'abord de la description des êtres étranges qui selon lui peuplent l'Inde. Il nous parle ainsi, avec un sérieux à toute épreuve, des « hommes à tête de chien » (Cynocéphales) qui vivent de leur chasse dans les montagnes et ne s'accouplent qu'à quatre pattes, d'une race de Pygmées uniquement vêtus de leur chevelure ficelée à leur corps ou encore des « hommes sans anus » (pas très pratique...) ou des « Monocles » qui n'ont qu'une jambe mais sont particulièrement doués pour le saut. Bonne source d'inspiration pour peupler des scénarios exotiques de D&D.

Moins anecdotiques, les deux passages suivants proviennent de *L'Histoire des Perses* et relatent pour l'un le règne de Ninos, premier roi des Assyriens, et de son épouse Sémiramis, qui à sa mort était partie « avec plus d'un million de soldats » à la conquête de l'Inde, bien avant Alexandre le Grand ; et pour l'autre le règne de Cyrus le Grand. A propos de ce souverain, rendu célèbre par le portrait mélodramatique qu'en a fait Hérodote, Ctesias, qui a le goût des « traits de mœurs », du pittoresque et de l'extraordinaire, nous présente à l'opposé un roi d'origine douteuse, totalement démythifié.

Pour aimer Ctesias, il faut comprendre que ses récits ne sont que mélange de fiction et de réel, de mensonges et de naïveté. Longtemps prisonnier de l'Orient, il a tout noté de sa terre de captivité pour finalement nous transmettre une sorte de « grand reportage » où l'imaginaire serait placé au même niveau que le journalisme.

(Histoires de l'Orient, Ctesias de Cnide, Les Belles Lettres, Paris 1991, 115F.)

Les inspis de Christophe Ghesquier

Guy Sajer est âgé de 16 ans quand il est incorporé dans la Wehrmacht en 1942. Tringlot durant l'hiver 42-43 (celui de Stalingrad), il est ensuite grenadier à la GrossDeutschland jusqu'à la fin. **Le Soldat oublié**, ce sont ses mémoires. Sajer raconte comment ses camarades et lui-même ont combattu, mangeant peu, dormant encore moins, dans la neige, la boue ou la poussière, pendant trois années sur le front de l'Est. *Le Soldat oublié* est un témoignage





écrit par un combattant du front. Généralement vous trouvez en librairie des récits de grandes batailles, l'historique d'unités prestigieuses ou les mémoires de héros célèbres. Les témoignages de la vie au front, par les hommes eux-mêmes, sont moins nombreux.

Sajer est un homme du rang. Les lettrés sont la plupart du temps promus officiers. Le point de vue d'un humble soldat est par nature différent de celui de ses supérieurs hiérarchiques, et surtout il permet d'apprécier les sentiments de la masse des combattants. Lire ces mémoires devrait être utile aux généraux en pantoufles qui pratiquent les wargames. Après tout, les pions que nous manipulons représentent ces hommes et les « bellludistes » peuvent essayer de ne pas être pires que des bouchers.
(Le Soldat oublié, récit, collection Vécu, éditions Robert Laffont.)

Les inspis de Laurent Henninger

• Le n° 14 de la série *Les grandes batailles de l'Histoire* est consacrée à celle de **Diên Biên Phu**, la gigantesque défaite française qui, en 1954, marqua la fin de la première guerre d'Indochine. Excellent travail du point de vue du déroulement militaire *stricto sensu*, mais un peu faible en ce qui concerne les aspects politico-stratégiques de cette bataille. Pourtant, malgré ce manque de mise en perspective, l'analyse tactique reste de qualité.
(Éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.)

• Le n° 3/1991 de la **Revue historique des armées** propose un dossier intitulé : *Aspects de la pensée militaire française.* Parmi les nombreux articles qui le composent, j'ai relevé tout particulièrement : *Qui est Ardant du Picq ?; La doctrine militaire française de 1945 à 1965*; et ... *La guerre aérienne à travers la science-fiction : Albert Robida* !

• Depuis des années, il n'existait aucun ouvrage en français sur la guerre civile américaine. Le scandale est maintenant réparé avec la publication de l'excellent travail de l'historien américain James M. Mc. Pherson intitulé : **La guerre de Sécession – 1861-1865.** On ne peut guère faire plus complet sur le sujet que ce livre qui raconte dans les moindres détails, mais également analyse, le conflit le plus sanglant de l'histoire américaine. Outre les aspects purement militaires, l'auteur étudie les problèmes politiques, économiques et sociologiques, et les relie tous entre eux pour dresser un tableau fascinant. Indispensable aux wargameurs qui avaient apprécié notre dossier sur ce thème, publié dans le n° 53 de Casus Belli.
(Robert Laffont, collection Bouquins.)

• Les wargameurs sont bien peu nombreux à s'intéresser aux guerres du Grand Siècle, et ils ont tort ! Reconnaissons toutefois qu'ils ne sont pas seuls responsables de ce vide, car les éditeurs de jeux n'ont quasiment jamais rien publié sur ce thème pourtant aussi passionnant que fondamental pour l'Histoire.
Dans l'immédiat, il faut donc se contenter de lire sur le sujet, en attendant de jouer aux simulations qui ne manqueront pas de voir le jour à l'avenir.
La guerre de Trente Ans, de Georges Pagès, est la réédition d'un livre publié pour la première fois en 1939. C'est, à mon sens, le meilleur ouvrage d'introduction pour partir à la découverte de ce conflit atroce et authentiquement « gore » qui ensanglanta l'Europe centrale de 1618 à 1648.
(Éditions Payot.)
Ensuite, l'ouvrage le plus complet qu'il faut lire absolument est **Guerre et paix dans l'Europe du XVIIe siècle**. Cet ouvrage collectif traite le sujet sous toutes ses facettes : art de la guerre, guerre navale, diplomatie, récit proprement dit des guerres, etc. Là encore, il s'agit de la référence obligée pour tout wargameur désireux de se lancer dans la création d'un jeu sur ce thème. A noter pour finir que la lecture de ce livre en trois volumes est au programme de l'agrégation d'Histoire. On ne peut donc imaginer plus sérieux.
(Éditions CDU/SEDES.)

• Changeons maintenant de sujet et revenons à des préoccupations plus contemporaines. Deux livres viennent de paraître sur ce sujet à la mode depuis quelques années : le parallèle (évident !) qui existe entre la stratégie militaire et la stratégie économique.
La guerre économique mondiale, de Bernard Esambert (éditions Olivier Orban), analyse la lutte planétaire que se livrent à l'heure actuelle les grands pays industrialisés. **De la guerre industrielle**, de Gérard Simon Cohen (éditions Dunod), décrit dans le détail les caractéristiques de l'art de la guerre applicables à la compétition industrielle : attaque, défense, stratégie, tactique, renseignement, armes, armées, etc., et montre que les principes des grands stratèges tels que vitesse, mobilité, diversion, motivation, peuvent être adoptés par les managers d'aujourd'hui.

• Dans CB n° 47, je décrivais comment jouer à un *monster game* tel que Gulf Strike en y introduisant des techniques de jeu de rôle et de jeu de diplomatie. Le but recherché était de faire jouer en équipes toute une classe d'étudiants en sciences politiques afin de les initier à la géostratégie. Ceux qui souhaiteraient se lancer sur cette voie trouveront fort utile le **Précis de jeu de rôle**. Les « jeux de rôle » dont il est ici question n'ont, bien entendu, rien à voir avec ceux que vous pratiquez couramment. Il s'agit des jeux de rôle utilisés dans les séminaires de formation des grandes entreprises. Ce livre est donc un manuel technique très pratique sur l'organisation et l'emploi des jeux de rôle à finalité professionnelle. Il sera utile pour aider à organiser des mégaparties de gros wargames politico-stratégiques avec beaucoup de réalisme et... de profit !
(Éditions d'Organisation.)
Voilà pour les publications en français. Abordons maintenant le domaine anglo-saxon, et ce pour deux raisons. La

première étant que c'est en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis que la politique de publications d'histoire militaire et de stratégie est la plus prolifique et la plus riche. Il serait donc dommage de passer à côté. Enfin, je sais que la plupart des wargameurs maîtrisent la langue de Shakespeare, ne serait-ce qu'en raison du grand nombre de jeux non traduits. Pour se les procurer, le mieux est de s'adresser à la FNAC Internationale, bd St-Germain, à Paris.

• **Sun Tzu's art of war – The modern chinese interpretation** est le fait d'un général de l'armée populaire chinoise qui réactualise l'œuvre du célèbre stratège du Ve siècle avant J.- C. et l'adapte aux problèmes du monde moderne. L'auteur, le général Tao Hanzhang n'hésite pas à critiquer Sun Tzu ni à dire en quoi les pensées de ce dernier sont parfois dépassées, parfois « fausses », parfois encore toujours d'actualité. Cette analyse est faite selon les principes de la méthode historique : à l'aide de nombreux exemples de batailles passées, mais aussi par l'analyse des conditions historiques précises dans lesquelles l'œuvre de Sun Tzu a été écrite. De plus, tout cela fait de ce livre un excellent ouvrage d'histoire militaire chinoise, de l'antiquité à Mao Tsé Toung.
(Sterling Publishing Co, à New York.)

• L'Inde ancienne peut également donner matière à la réflexion stratégique. On lira donc avec profit le très original ouvrage d'un officier supérieur de l'armée indienne contemporaine, le lieutenant-colonel G.D. Bakshi, intitulé : **Mahabharata – A military analysis.** Le *Mahabharata* est le grand livre sacré de la mythologie hindouiste, mais ce n'est pas simplement une superbe épopée de dieux et de héros, un peu à la façon de *l'Illiade* et *l'Odyssée*, c'est aussi un véritable manuel de gouvernement, écrit en termes poétiques, à l'intention des grands rois indiens du lointain passé. L'analyse des principes de stratégie militaire qu'il contient est donc fort instructive...
(Publié chez Lancer International. PO box 3802. B-3 Gulmohar Park. New-Delhi - 110049 India.)

• Revenons en Occident grâce à la superbe et très attendue réédition d'un ouvrage de référence originellement publié en 1885, puis remis à jour en 1924 ! **A history of the art of war in the middle ages**, de Sir Charles Oman, est sans doute encore, à l'heure actuelle, l'un des meilleurs ouvrages sur ce thème. Le premier volume couvre la période qui s'étend de la chute de l'Empire romain à 1278. On y trouve les chapitres sur les invasions barbares, les Vikings, les Normands, Charlemagne, les Byzantins, les croisades et les guerres anglo-galloises. Le second volume nous entraîne jusqu'en 1485, en passant par la guerre de Cent Ans, l'Europe de l'est et les Tatars, les Suisses, les Bourguignons, la guerre des Deux Roses et l'Italie des condottieres.
(Publié chez Green Hill Books, Londres.)

• **Brassey's battles** est un gros dictionnaire présentant en termes concis toutes les batailles, campagnes et conflits qui ont ensanglanté la terre depuis trois mille cinq cents ans ! Instructif, utile, pratique et quasi indispensable mais... assez cher (£25).
(Publié à Londres, chez Brassey's.)

• **The parameters of war** est un recueil d'articles publiés sous l'égide du US Army War College et regroupés selon cinq thèmes principaux : nature et pratique du métier d'historien militaire ; les meilleures analyses de batailles publiées dans les pages des *Parameters*, la revue de l'USAWC ; les traits marquants des grands capitaines ; les relations entre civils et militaires ; l'histoire militaire comme outil d'élaboration des doctrines stratégiques et tactiques. J'ai particulièrement apprécié un article sur la bataille de Diên Biên Phu vue du côté communiste. La perspective étant complètement changée, on découvre la bataille sous un jour tout autre que celui auquel nous sommes habitués. Je n'en dévoilerais pas plus...
(Publié à Londres chez Brassey's.)

• **Old battles and new defences – Can we learn from military history?** est encore un recueil d'articles. Le titre est on ne peut plus explicite... A travers cinq études tactiques et opérationnelles, les auteurs cherchent à dégager des leçons qui puissent être utiles aux chefs modernes. Ces études de cas sont toutes axées sur le rôle de l'artillerie dans les contre-offensives. Les exemples en ont été choisis dans les deux guerres mondiales. Concret et précis, cet ouvrage sera directement profitable à tous les wargameurs « contemporains ».
(Publié à Londres, chez Brassey's.)

• **Technology and war, from 2000 B.C. to the present**, de Martin Van Creveld, étudie les relations dialectiques et souvent paradoxales qui existent entre le développement technologique et l'évolution de l'art de la guerre. Ce vaste survol nous entraîne de la plus haute antiquité jusqu'à l'époque contemporaine, de la massue au missile de croisière... La perspective de l'auteur va bien au-delà du simple impact des changements technologiques sur les méthodes de combat. Selon Martin Van Creveld, la technologie influe jusque sur la nature de la guerre sous tous ses aspects. Cet ouvrage mériterait d'être traduit en français afin de connaître une large diffusion dans notre pays où d'acharnés débats de fond sont à l'ordre du jour concernant l'avenir de notre politique de défense et de nos industries d'armement.



(Publié à Londres, chez Brassey's.)

• **Tools of war – Instruments, ideas and institutions of warfare, 1445-1871** est encore un recueil d'articles, sur un thème assez similaire au livre précédent. Il explore la manière dont les armements façonnent la pensée stratégique et l'organisation des armées, et analyse comment tous ces éléments se combinent pour dessiner les formes de la guerre moderne, depuis la généralisation de l'emploi de la poudre, à la fin du Moyen Age, jusqu'à la guerre franco-prussienne. Les articles traitent aussi bien de guerre navale que terrestre, de sociologie militaire que de tactique, de l'Europe que de l'Amérique ou de la Moscovie ou l'Inde. On a là un des meilleurs exemples de la qualité de la recherche universitaire américaine contemporaine. Les Français ont, dans ce domaine (l'étude universitaire de l'histoire militaire), un sérieux retard à rattraper.
(Publié à Chicago, chez University of Illinois Press.)

• Pour ceux qui ne l'auraient pas encore constaté, la Renaissance est mon époque fétiche. Elle fut le plus important tournant dans l'histoire militaire de l'humanité, principalement du fait de l'apparition des armes à feu, des armées permanentes, des États-nations modernes, du renouveau de l'infanterie et de la redécouverte de l'importance de la combinaison des armes sur les champs de bataille. Période touffue, complexe, et donc fascinante à plus d'un titre, elle mérite d'être redécouverte par les wargameurs et les éditeurs de jeux de simulation qui, tous, l'ont toujours boudée, fort injustement. Pour commencer à l'étudier, je conseillerais la lecture de **War and society in Renaissance Europe, 1450-1620**, de J. R. Hale, spécialiste de l'histoire italienne. Ce livre est d'autant plus intéressant qu'il analyse également les nombreux impacts de ces changements militaires sur la société en général (démographie, économie, mentalités, institutions politiques, finances, etc.). Cette dimension de la guerre est trop souvent mise sous silence par les historiens « traditionnels ». En faisant le lien entre la tactique, la stratégie, et l'histoire « civile », l'auteur ouvre de nouvelles perspectives à la recherche et à la réflexion.
(Publié à Londres, chez Fontana Press.)

• **Masters of the art of command**, de Martin Blumenson et James L. Stokesbury, étudie les multiples problèmes du commandement militaire à travers les âges, en prenant des exemples chez presque tous les grands capitaines, de Sylla à Patton, en passant par le maréchal de Saxe, Eisenhower, Montgomery, Hitler, et bien d'autres. Les auteurs analysent les interactions complexes entre la personnalité et le style des grands chefs d'une part, et les impératifs auxquels ils sont confrontés dans le quotidien de leur métier, de l'autre. Indispensable aux fanas de wargames opérationnels et stratégiques.
(Publié à New York, chez Da Capo Press.)

• **The Penguin encyclopedia of modern warfare** est un ouvrage fort utile dont les références vont de la guerre de Crimée au monde contemporain. Batailles, guerres, matériels, formes et types de guerre, personnalités, etc. Tout y est, ou presque.
(Publié à Londres, chez Viking/Penguin Books.)

• **Featherstone's complete wargaming**, de Donald Featherstone, un des « papes » du hobby du wargame avec figurines outre-Manche, est un gros livre très luxueux, superbement illustré. A travers l'exposé des différentes techniques de combat de l'histoire, l'auteur présente les multiples façons de les reproduire afin de les « jouer », avec des figurines, bien sûr. Pour l'amateur spécialisé comme pour le débutant.
(Publié à Londres, chez David & Charles, ou à New York chez Sterling Publishing Co.)

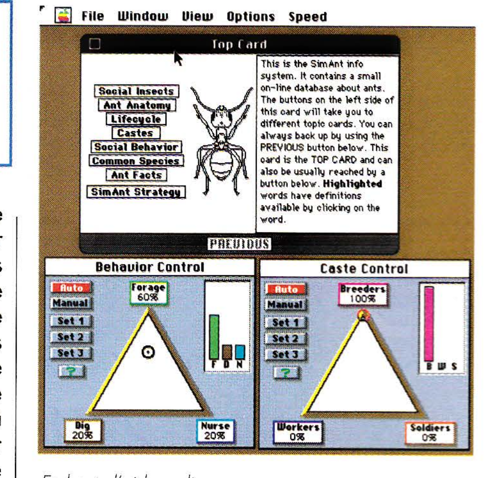
• **Game Plan – The game inventor's handbook**, de Stephen Peek, est destiné à tous ceux qui songent à créer et publier des jeux, de quelque nature que ce soit. Droits d'auteur, marketing, auto édition. Tous les problèmes sont abordés de façon très pragmatique, à l'américaine !
(Publié à White Hall, Virginie, chez Betterway Publications Inc.)

SimAnts

SimCity, le premier simulateur de villes, avait offert aux joueurs sur micro un tout nouvel univers de jeu. SimEarth, le simulateur de planètes (carrément !), très beau mais trop compliqué et pas assez ludique n'avait pas eu le succès du précédent. Heureusement pour elle comme pour nous, la firme Maxis frappe une nouvelle fois très fort avec SimAnts qui n'est autre qu'un simulateur de... fourmilières.

Les fourmis sont travailleuses

Dans SimAnts, vous contrôlez une fourmi « jaune » (choisie parmi toutes les autres fourmis de votre nid) qui doit tout faire pour développer le nid de sa colonie, c'est-à-dire aller chercher de la nourriture, défendre le nid et, lorsque vous vous en sentirez capable, attaquer le nid adverse (les terribles fourmis rouges). Vous disposez pour cela de cinq types de fourmis : la reine qui pond des oeufs, les ouvrières qui creusent le nid et qui vont chercher de la nourriture, les guerrières qui ont un potentiel de combat beaucoup plus important, les mâles ailés qui ne servent pas à grand-chose et les reines ailées qui peuvent créer de nouveaux nids dans d'autres parties du plan de jeu. Mais attention, les ennemis sont nombreux et les façons de mourir ignobles. Vous pouvez être attaqué par une colonie adverse, dévoré par des araignées, tomber dans des trous creusés par des fourmilions (une larve d'insecte au faciès patibulaire), être intoxiqué par de l'insecticide soigneusement aspergé par les humains, noyé par une pluie diluvienne, vous faire marcher dessus par le propriétaire du jardin, être aspiré par la terrible tondeuse à gazon ou plus simplement mourir de faim. La partie stratégique du jeu vous permet de choisir l'endroit où vont se poser vos reines ailées et donc d'envahir peu à peu le plan de jeu. Le but final étant de chasser les habitants de la maison dont vous occupez le jardin (en envahissant plus de 70 % de la surface habitable de leur maison) et d'éliminer toutes les colonies de fourmis rouges.



En haut : l'aide en ligne.
En bas : le comportement des fourmis.

La maison est loin ! Mais riche de promesses de nourriture.

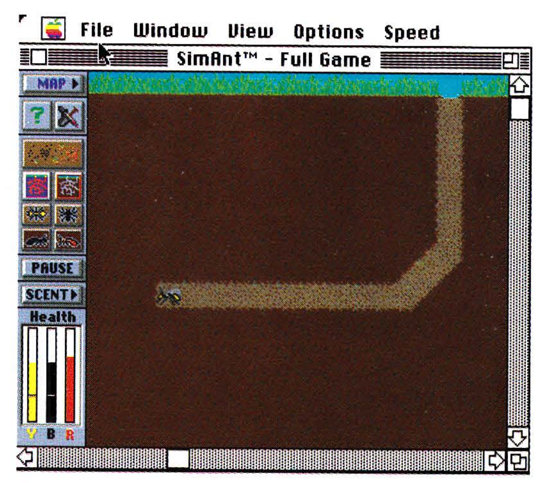
Edité en anglais par Maxis. Testé sur Mac II. Disponible également sur compatible IBM PC.

C'est là leur moindre défaut

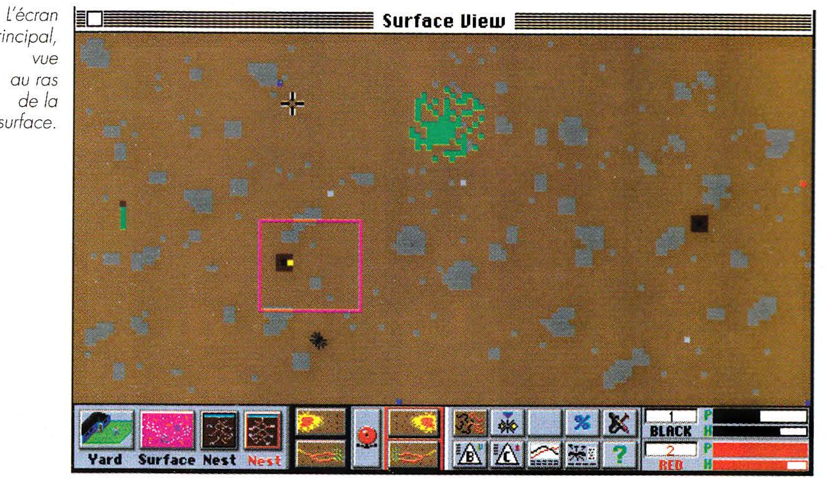
Le jeu, basé sur le principe des fenêtres, permet aussi d'obtenir de nombreux graphiques et statistiques diverses qui doivent vous aider dans votre tâche. On peut ainsi visualiser immédiatement le taux de mortalité de vos fourmis par rapport à celui de votre adversaire. La version testée est une version couleur et il faut bien dire que le jeu est surtout visuel : les décors sont somptueux, aussi bien dans le jardin que dans la maison, et les phases de combat sont très spectaculaires. La version noir et blanc doit être réservée aux fanatiques du genre. La documentation, très bien écrite (et avec humour), est étayée par une version d'apprentissage du programme qui permet de tout connaître (ou presque) sur le jeu sans lire une seule ligne. Notez aussi que le programme contient une documentation intégrée sur la vie des fourmis et leur comportement. Le jeu prend alors une tout autre dimension : il devient un outil pédagogique parfait (un petit jeu vaut mieux qu'un long discours, c'est bien connu).

Un petit défaut ? Oui ! Le jeu est beaucoup trop facile. Il n'existe aucun moyen d'augmenter la difficulté et il devient donc assez rapidement lassant (à moins que vous soyez, comme moi, un passionné de ces petites créatures chitineuses). C'est tout de même plus un outil éducatif qu'un jeu à part entière (un peu comme SimEarth).

Croc



Première action à effectuer : creuser son nid.

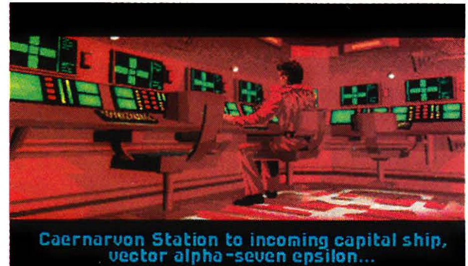


L'écran principal, vue au ras de la surface.

FICHE-JEU

Wing Commander II

Vengeance of the Kilrathi



La salle de contrôle avant le briefing.

Ce n'est pas un wargame, ni un simulateur de vol, encore moins un jeu d'aventure ! Alors que vient faire ce logiciel à Casus Belli ? Tout simplement vous faire rêver, car c'est pour l'instant le must du combat dans l'espace, de quoi vous prendre pour Han Solo. Et oubliez un moment votre traitement de texte et votre tableur.



Le contexte

La guerre continue, les Kilrathi menacent à nouveau les forces de la Confédération. L'objectif de l'Empereur de ces félins humanoïdes n'est autre que d'asservir la Terre. Après Wing Commander I, où le Tiger's Claw est le vecteur de la victoire contre les « Cats », le pilote couvert de gloire que vous incarnez, est cruellement dégradé au rang de capitaine pour des raisons de trahison assez douteuses. Et combien il sera dur de récupérer la crédibilité d'antan !

Le jeu

Wing Commander II est tout d'abord un jeu d'action style simulateur, dont l'intérêt a été rehaussé par une aventure vengeanso-romantico-guerrière qui est entièrement déterminée par l'action. Point de petit bonhomme dont vous décidez les mouvements, mais des scènes où vous n'avez de contrôle que par le comportement pendant les combats. Vous êtes dans vos quartiers où plusieurs choix s'offrent successivement à vous : sauvegarder la partie, vivre des scènes inter-aventure, partir en mission. L'action débute souvent par l'explication des objectifs en salle de briefing (où les inimitiés entre pilotes sont plus que présentes), ou par des départs précipités du fait des rebondissements fréquents du scénario. Même durant la mission, des scènes interactives viendront ajouter à cette sensation de vivre quelque chose façon *so the show must go on*.

La technique

Ce jeu a été conçu sur des PC-AT 386, écran VGA. Donc ne vous étonnez pas de la relative lenteur si vous possédez une machine moins puissante. Le jeu prend 15 mégaoctects de mémoire pour la méthode d'installation la plus spacieuse. Et pour les heureux possesseurs de cartes *Sound blaster*, il existe un supplément en vente, le *Speech pack* qui vous coûtera 6 mégas supplémentaires d'espace mais le réalisme en deviendra plus frappant avec des voix numérisées et une musique somme toute agréable... Voilà pour les contraintes techniques.

La critique

Le principe de Wing Commander II est simple mais de bon goût : votre pilote effectue toutes sortes de missions dans l'espace : reconnaissance, nettoyage de secteurs, défense, attaque de vaisseaux et de bases, etc. Vous suivez un plan de vol succinct qui peut vous emmener très loin si vous utilisez un chasseur vous permettant de voyager dans l'hyperespace pace pace... Le tout dans une simulation réaliste en 3D, somptueuse, où vous verrez moult fois la mort de très près, voire de trop près. Les vaisseaux sont des petites merveilles de technologie à faire pâlir notre Rafale national, comprenant canons multiples, missiles, champs de protection magnétiques et armures métal. A l'instar de beaucoup de jeux de simulation d'avion, WC2 est un véritable jeu d'arcade alliant rapidité, maniabilité et émotions fortes. Le fait d'être dans l'espace arrange peut-être les choses mais tout de même, c'est vraiment bon. De plus la simulation n'est pas le seul attrait. Contrairement à WC1 où le pilote a graduellement de l'avancement et plus de puissance pour son vaisseau, où les missions sont de plus en plus difficiles, dans WC2 les choix sont beaucoup plus tactiques. Vous évoluez dans une aventure poignante où rien n'est complètement décidé à l'avance. Sachez que le résultat de vos missions est primordial pour la victoire finale. Il ne faut pas se contenter de réussite partielle sinon l'aventure risque de se terminer avant votre réhabilitation totale. Donc un conseil : sauvegardez vos parties aux endroits où vous n'êtes pas sûr d'avoir bien tout accompli.
Que vous dire, sinon *watch your 6 !*, les chasseurs Broadsword ne sont pas très maniables mais possèdent des canons aux quatre points cardinaux. C'est là que les vues latérales et arrière prennent toute leur signification.
Après avoir joué, votre plus cher désir sera sans doute d'acquérir les modules de scénarios supplémentaires pour continuer l'aventure, vers laquelle voyage notre vaisseau spatial l'*Enterpr*...

Jean-Nicolas Marnet

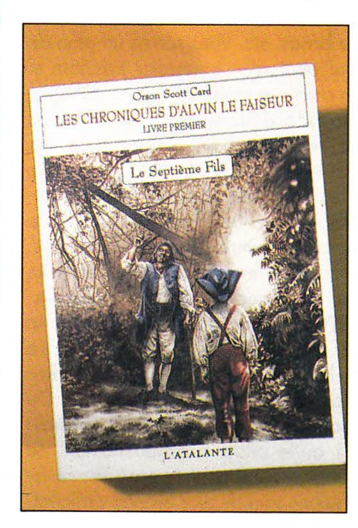


L'intérieur de votre cockpit en cours de combat.

Logiciel Origins pour ordinateurs compatibles IBM.



romans



Fantasy uchronique

Quand il n'écrit pas de la SF militariste à l'idéologie douteuse (La stratégie Ender), Orson Scott Card est plutôt un bon écrivain. *Une planète nommée Trahison* ou *Les maîtres chanteurs* – tous deux chez Denoël – le prouvent amplement. Avec **Le septième fils**, premier tome des Chroniques d'Alvin le Faiseur, Card change de style et de source d'inspiration, ce qui semble lui réussir. Situé au début du XIXe siècle dans une Amérique uchronique, partagée entre un Québec demeuré français, des U$A limités aux États de la côte nord-est, des colonies anglaises correspondant à ceux du Sud, une Floride espagnole et deux nations nommées Appalachie et Nouvelle-Angleterre, ce roman conte l'enfance et l'adolescence d'Alvin le Faiseur, septième fils d'un septième fils, appelé à une grande destinée. Car dans ce monde où l'Histoire a évolué d'une manière bien différente, la magie, la sorcellerie font partie de la vie de tous les jours. L'idée n'est pas neuve – Richard-Bessière lui-même avait décrit un monde gouverné par la magie dans *On demande un cobaye* –, mais Card, en ayant recours à un traitement typique de la soft fantasy, réussit à lui donner une couleur inédite. Sans compter l'humour discret dont il saupoudre son uchronie; ainsi, New York s'appelle toujours New Amsterdam, et l'un des États-Unis la Nouvelle Suède, ce qui permet au lecteur de reconstituer plus ou moins les antécédents historiques de ce monde déviant.

Quant au livre lui-même, il s'agit essentiellement d'un roman initiatique où les conflits qui formeront vraisemblablement la trame de la série ne sont encore qu'esquissés. Alvin découvre le monde, ses pouvoirs, et les dangers que ceux-ci attirent sur lui. Card en profite pour livrer un de ces « univers en kit » qui se multiplient depuis quelques années, pour la plus grande joie des joueurs. Les détails de la vie quotidienne abondent, d'un réalisme qui contraste avec l'aspect magique et parfois onirique de cette Histoire divergente. Réussite incontestable, *Le septième fils* a tout d'un livre « tous publics », qui enchantera aussi bien les amateurs de fantasy que les mordus d'uchronie – et pourrait peut-être effectuer une percée dans le public de la littérature historique. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)*

Rions un peu

Barrington J. Bayley, auteur anglais, n'a été traduit que deux fois dans notre beau pays. *Les planètes meurent aussi*, jadis publié au Masque-SF, était un space opera on ne peut plus sérieux – l'histoire d'une créature cosmique vidant les planètes de toute vie sur son passage, compliquée d'affaires de politique interstellaire. **Le rayon zen**, paru chez Laffont, est d'un tout autre calibre. Certes, on est encore loin de la fantaisie débridée d'un Brown ou d'un Sheckley, mais il est difficile de ne pas sourire à la lecture de cette description d'un empire galactique en pleine décrépitude, où les êtres humains sont si peu nombreux et si déresponsabilisés qu'il faut faire appel à des animaux artificiellement rendus intelligents. Un cadre rigolo pour un JdR stellaire. Je vous recommande notamment la postface où, parodiant allègrement des auteurs de hard science comme Charles Sheffield ou Robert Forward, Barrington J. Bayley développe la théorie pseudo-scientifique totalement farfelue qui lui a servi de base pour son roman. *(Livre de Poche « Science-fiction ».)*

Kevin H. Ramsey est luxembourgeois. Du moins, c'est ce qu'il raconte, sans doute par volonté de rapprochement avec Hugo Gernsback, l'inventeur du mot science-fiction. Il faut dire que Ramsey a de l'humour et qu'il ne se prive pas de le montrer. Des trois nouvelles réunies dans **La nuit, tous les Martiens sont verts** – un titre que beaucoup s'en voudront de ne pas avoir inventé eux-mêmes –, deux étaient déjà parues dans Fiction, mais si peu de gens lisaient encore Fiction à l'époque qu'on peut les considérer comme inédites, d'autant plus que Ramsey les a retravaillées pour la publication en volume. Envahisseurs crétins, Terre refusant de se joindre à la Fédération galactique, automobiles se décomposant en un magma infect... Alors que les éditeurs dits « sérieux » semblent de plus en plus hermétiques à la SF où l'on se marre, que celle-ci soit française ou anglo-saxonne [1], *La nuit, tous les Martiens sont verts* est un véritable bain de fraîcheur. *(... Car rien n'a d'importance, 44 bd Jean-Bourrat, 66000 Perpignan.)*

Pavés en vrac

Après *La Belgariade* de David Eddings, dont le succès n'est plus à faire, Presses-Pocket se lance dans la publication d'une des innombrables séries de fantasy de Piers Anthony. De cet auteur, on connaissait jusqu'à présent un gros roman ambitieux, *Zodiacal*, traduit chez Opta au milieu des années 70 et malheureusement jamais réédité depuis, et plusieurs cycles de space opera, dont l'excellent *Constellations* dont je vous ai vanté les mérites l'année dernière. *Les livres magiques de Xanth*, dont les deux premiers viennent de paraître, font la part belle à l'aventure et à une forme d'humour ma foi fort sympathique. Univers complexe, personnages attachants, idées toujours bien venues – Piers Anthony y fait preuve d'une grande inventivité, tout en prenant ses distances avec la fantasy barbare au premier degré dont on nous abreuve depuis quelques années. En fait, on ne peut guère reprocher qu'une seule chose à **Lunes pour Caméléon** et **La source de magie** : leur longueur. En effet, comme beaucoup – trop – de romans américains parus durant ces quinze dernières années, il s'agit de pavés de plus de 400 pages qui auraient fort bien supporté un dégraissage conséquent. *(Presses-Pocket « Science-fiction ».)*

L'échange, d'Alan Brennert, deuxième titre de la collection Présences, conte l'histoire de Richard Cochrane, qui a quitté sa petite ville natale pour réussir sur les planches, à Broadway, et de Rick Cochrane, son autre lui-même d'un univers divergent, qui est demeuré un petit employé de bureau. Un soir, les deux réalités s'interpénètrent, permettant l'échange qui donne son titre au roman. Loin des mondes délirants de Dan Simmons ou des univers médiévaux de la fantasy, Alan Brennert s'intéresse ici à une SF fortement liée au destin individuel. La seule véritable différence entre les deux réalités décrites est l'évolution de Cochrane, et les efforts de ses deux « moi » pour s'adapter à une vie que chacun a rêvée sonnent tout à fait juste du point de vue psychologique. Au bout du compte, un très bon roman, prenant de bout en bout, qui ne paraît pas très long malgré ses 350 pages en petits caractères. *(Denoël « Présences ».)*

Joan D. Vinge avait été beaucoup traduite à la charnière des années 70 et 80. **Cat le psion** reprend un thème un peu tombé en désuétude : la chasse aux mutants. Mais en la situant dans un univers complexe, dont elle détaille le fonctionnement institutionnel, politique, etc. Un livre idéal pour le MJ paresseux qui a besoin d'un monde futur cohérent et original, utilisant les thèmes cyberpunks sans pour autant se laisser déborder par eux. Certes, il s'agit encore d'un gros pavé de plus de 500 pages, auquel on aurait pu en enlever une centaine sans problème, mais le talent de Joan D. Vinge fait sans trop de mal passer la pilule. *(J'Ai Lu « Science-fiction ».)*

1) Ainsi peut-on se demander pourquoi la géniale série Discworld, de Terry Pratchett, n'est toujours pas traduite en France, alors qu'elle a fait hurler de rire les lecteurs anglophones.

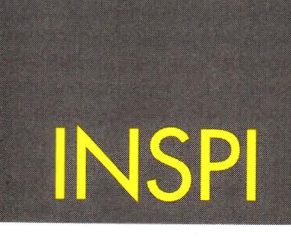
Roland C. Wagner

SPECIAL FANZINES

Chimères est un trimestriel, format 21x29, 7, photocopié, qui existe depuis plusieurs années. Au sommaire du n° 13 : deux nouvelles, des poèmes, des news, une rubrique vidéo conséquente, un dossier JdR, avec présentation des principaux JdR existants, une rétrospective consacrée à l'année 1960 (films, livres, magazines, etc.) et de nombreuses critiques. Sommaire très proche pour le n° 14, avec un dossier consacré à Hannes Bok, l'un des grands illustrateurs de l'Age d'Or de la SF américaine, et un article sur l'étymologie des néologismes employés par Frank Herbert dans Dune... Un fanzine varié qui couvre sans partialité toutes les activités culturelles SF. (Josiane Kiefer, 10 avenue Saint-Rémy, escalier A4, 93200 Saint-Denis. 23 F le numéro, abonnement 4 numéros 80 F.)

Je vous ai si souvent parlé de Yellow Submarine, le plus ancien newszine français, qu'il est inutile de le présenter. Pour son n°86, YS s'est associé au fanzine fantastique Manticora pour réaliser un dossier spécial fantasy: 86 pages, dos carré, impression laser, nombreuses illustrations, et des articles sur Karl Edward Wagner, Dennis Schmidt, Tolkien, La Belgariade, T.H. White, la série Discworld de Terry Pratchett, Barbara Hambly, un entretien avec Parke Goodwin, des nouvelles d'excellente qualité et de nombreuses critiques de romans dont la plupart n'ont pas été – et ne seront peut-être pas – traduits. Au total, un dossier complet, très bien fait, sans équivalent dans le monde du fanzinat. Ce numéro spécial coûte 60F si vous le commandez seul, mais je vous conseille plutôt de vous abonner à Yellow Submarine pour la modique somme de 100F. (André-François Ruaud, 245 rue Paul-Bert, 69003 Lyon.) Il n'est pas non plus interdit de s'abonner à Manticora, pour le même prix. (Patrick Marcel, 48 rue de Cursol, 33000 Bordeaux.)

Pour conclure, un mot rapide sur le dernier **Antarès**, numéroté 39/40. Un court roman italien, une novella norvégienne, deux nouvelles, l'une espagnole, l'autre française, un long article sur la SF finlandaise, ainsi qu'une BD de la même origine – plus l'indispensable Antarès-Bis, composé de critiques et d'infos. Ajoutons un index des 40 premiers numéros, qui permet de mesurer le travail de promotion de la SF internationale effectué en onze ans. Depuis la mort de Fiction, seul Antarès peut se prévaloir du titre de revue littéraire, bien qu'il ne paye pas ses collaborateurs et ne soit pas distribué en kiosque. Pour vous le procurer, une seule solution : écrire à son éditeur. (Jean-Pierre Moumon, La Magali, Chemin Calabro, 83160 La-Valette-du-Var. 150 F pour un an : deux numéros doubles de 250 pages.)



BD

Loin là-bas, dans d'autres galaxies...

Forcément, pour arriver de si loin, il lui en a fallu du temps. Mais ce n'est pas pour rien qu'il s'est fait attendre. Qui ça ? **L'Atlas cosmique de Valérian et Laureline**, tiens ! Incontournable, à ne manquer sous aucun prétexte ! Que vous ayez ou non lu les aventures où l'on rencontre les bestioles en question, cet atlas est une mine de renseignements et d'idées « prêtes à jouer » pour vos scénarios SF, tous jeux confondus. Ce n'est pas seulement un des chouchous du mois, mais également celui de l'année 91, c'est dire si c'est bien ! Pour continuer dans la SF, **Arkadi**, troisième du nom, devient une sorte de conte écologique sur fond de catastrophe atomique, où l'on apprend à faire la différence entre les bons normaux et les méchants irradiés... à moins que ce ne soit le contraire.

Derrière chez moi, savez-vous quoi qui n'y a ?

Toujours écolo, mais plus près de nous, **Les chasse-fourrés** nous entraînent à la recherche d'une miraculeuse potion issue d'une source magique, afin de soigner les mutations incontrôlées d'un peuple vivant dans le petit bois, derrière chez moi. Un scénario parfois surprenant, plein de bons sentiments à la pelle, mais aussi d'idées de magie et de créatures toutes plus drôles et intéressantes les unes que les autres, tout ça en plein XXe siècle atomique, un régal ! (Scoop : *Le petit peuple*, JdR fantastique intemporel, que publiera votre magazine favori cet été, vous permettra sans aucun doute de tirer le maximum de cet album). Le fantastique contemporain peut, c'est même une sorte de définition, prendre les formes les plus diverses. Qu'il s'agisse d'un livre de provenance bizarre à ne toucher qu'avec moultes précautions (**Fox - Le livre maudit**), d'une étrange perle noire qui semble vous protéger pendant votre sommeil des agressions de créatures malveillantes et puissantes (**Le cycle des deux horizons**), ou encore d'un individu chaussé de bottes de cow-boy qui cherche à venger sa propre mort survenue dans des circonstances troublantes (**Santiag**) ; tout cela est propice à soutenir et guider l'imagination d'un maître de jeu de Chill, AdC, ou même MV/INS et du tout récent Vampires, moyennant quelques adaptations mineures.

Espions, gendarmes et voleurs, la trilogie qui tue (au sens propre)

Les albums qui suivent ne s'adapteront directement à aucun des jeux majeurs actuels. Néanmoins, les idées qui s'y trouvent, convenablement maniées, pourront servir de base à ce qu'il est convenu d'appeler des « intrigues secondaires », ces à-côtés qui font parfois, pour des joueurs expérimentés, tout le sel d'une bonne aventure. Commençons par un petit tour en Suisse, où il s'en passe des sévères, à la fois dans les milieux diplomatiques (**CD, Corps Diplomatique**) et dans les milieux artistiques (**Pour l'amour de l'art**). Dans un cas, c'est une tentative de chantage pour obtenir des renseignements confidentiels d'une employée « modèle » d'un organisme international. Dans l'autre, c'est une sordide histoire de vrai-faux tableau rarissime retrouvé miraculeusement après un accident de chasse. Pourquoi tout cela ? Pour l'argent, tiens !

Aux USA à présent, où il nous (nous, lecteurs...) aura fallu sept ans d'efforts et d'attente anxieuse, pour enfin découvrir, dans **Treize contre Un**, l'identité du Numéro 1, avide de pouvoir et recherché en vain par toutes les polices du pays... Si la série vous a accroché, à ne manquer sous aucun prétexte, comme une cerise au marasquin posée sur le gâteau ; et il semble que ce ne soit pas tout à fait terminé... Toujours dans ces coins-là, ou un peu plus au sud et un peu plus tôt dans le temps, **Trio Grande** nous fait découvrir le western spaghetti version BD, dans une histoire échevelée d'amour, d'humour et de haine, sur fond de traditionnel hold-up de banque, de poursuite dans le désert et de duel devant le saloon au coucher du soleil. C'est aussi le chouchou du mois et si vous le ratez, tant pis pour vous !

Tranches de vie et séries noires

Avant de passer par les incontournables suites et épisodes historiques, héroïques et fantastiques, penchons-nous sur le cas de **Trois jours avant...** Cet album ne raconte pas une histoire, mais des histoires, des tranches d'histoires en fait. Il dépeint la vie de tous les jours, dans une petite ville médiévale fortifiée, organisée autour de la peur de la lèpre et du Diable. De quoi donner un parfum de vrai à vos aventures. Ensuite ? Et bien, **La marque du condor** clôt la saga des *7 vies de l'épervier*. C'est du grand, du beau, du triste, et c'est toujours aussi efficace et bien documenté sur le début du règne de Louis XIII. Sous le nom étrange de **Tschäggättä** se cache un épisode de la vie de Pritz et Gunther, mercenaires protestants en quête de leur pays natal, vers la fin du XVIe siècle. Une fois n'est pas coutume, la sorcellerie est le moteur principal de cet épisode, même si elle n'apparaît pas souvent, se contentant d'en tisser la trame. A propos de sorcellerie, **La marque des Démons** continue de nous décrire par le menu des aventures comme on n'en vit que dans AD&D. Magie, pouvoirs psi, démons (et une succube !...), rien n'y manque.

Vous êtes super, eux aussi !

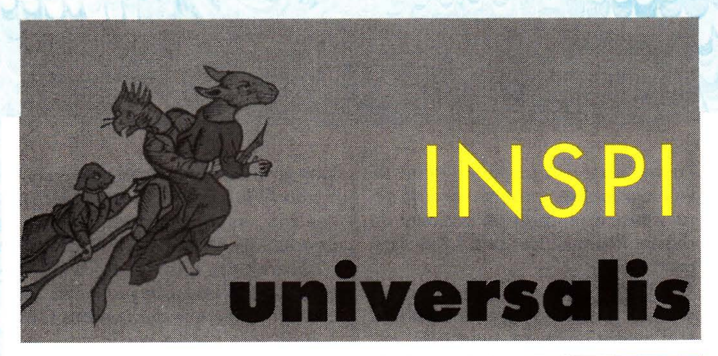
Cachés derrière leurs costumes moulants et leurs supers pouvoirs, ils sont, du moins semble-t-il, représentatifs de l'esprit aventureux américain, transposé dans notre XXe siècle rationnel. En fait, il n'en est rien, car de l'autre côté de l'Atlantique, ils ne sont lus que par les moins de 15 ans. Etonnant, non ? Pourtant, il existe quelques adultes (vous ? moi ?...) qui les apprécient et même jouent à être à leur place. Pour ceux-là, Semic livre des récits complets sur **Captain America** (sa vie, son œuvre), **Havok** (avec Serval) et **Hercule**, fils de Zeus. Tout un programme ! Pour clore le tout, vous avez pu le voir au cinéma récemment, voici la BD qui a inspiré le film. Il s'agit de **Rocketeer**. Au dire de son auteur, ce n'est pas un super-héros ! N'empêche qu'il vole, qu'il combat pour la liberté et la justice et qu'il est presque aussi naïf que les vrais. Mais c'est pour ça qu'on l'aime !

André Foussat



Les BD, les BD !

- **Les habitants du ciel**
Atlas cosmique de Valérian et Laureline. Christin et Mézières. Dargaud.
- **Le monde d'Arkadi,**
T3 - Arkadi. Caza. Humanoïdes Associés.
- **Les chasse-fourrés**
Les sources magiques. Espinosa, Guiral et Sempere. Delcourt.
- **Fox, Le livre maudit**
T1. Dufaux et Charles. Glénat.
- **Le cycle des deux horizons**
T2 - Selma. Makyo et Rossi. Delcourt.
- **Santiag**
Dufaux et Renaud. Glénat.
- **CD, Corps Diplomatique**
T1 et T2. Ceppi. Les Humanoïdes Associés.
- **Pour l'amour de l'art**
T1 - L'affaire Van Rotten. Le Tendre, Rey et Béhé. Dargaud.
- **XIII**
T8- Treize contre Un. Vance et Van Hamme. Dargaud.
- **Trio Grande**
Adios Palomita. Lamy, Vatine, Clément et Rabarot. Delcourt.
- **Trois jours avant...**
Villoutreix. Zenda.
- **Les 7 vies de l'épervier**
T7 - La marque du condor. Cothias et Juillard. Glénat.
- **Les chemins de Malefosse**
T6 - Tschäggättä. Bardet et Dermaut. Glénat.
- **Chroniques de la lune noire**
T3 - La marque des Démons. Ledroit et Froideval. Zenda.
- **Captain America,**
Souvenirs et combats. Stern et Byrne. Semic.
- **Havok.**
Mackie, Claremont, Buckler et Bolton. Semic.
- **Hercule, dieu de l'Olympe.**
Layton. Collection Top BD, Semic.
- **Rocketeer**
Stevens. Comics USA.





Crimes à l'anglaise

Avec pour commencer le premier volume de l'**Intégrale J.D. Carr** (Le Masque). Carr est un auteur de romans policiers qui connut la célébrité dans les années 30. Sa grande spécialité était « l'impossible expliqué », autrement dit la réduction à une explication criminelle classique d'une intrigue apparemment surnaturelle. *Le gouffre aux sorcières*, le premier roman de ce recueil est très significatif à cet égard. Le début ressemble au compte rendu d'une partie de L'appel de Cthulhu particulièrement réussie, mais la suite pourrait bien surprendre vos joueurs si vous décidiez de l'utiliser telle quelle. Ajoutez à cela une bonne dose d'humour, le fait qu'il y ait plein de J.D. Carr disponibles au Masque à des prix dérisoires, et vous avez un auteur très fortement recommandé.

La série des **Rumpole**, de John Mortimer (10/18), représente une autre branche du roman policier anglais. Peu d'action, beaucoup de raisonnement, des intrigues simples vues par un avocat à l'esprit délicieusement tordu. En tant que tel, c'est difficilement exploitable, à moins que vous n'ayez des joueurs compétents en droit criminel britannique, mais c'est une mine de PNJ à garder sous la main pour le jour où vos investigateurs auront à faire avec la justice de Sa Majesté (ou mieux, pour un James Bond !)...

Des bêtes, des démons, des sorcières et des bandits

Le livre des subtilités des créatures divines, d'Hildegarde de Bingen (Jérôme Millon éditeur), est un bestiaire rédigé par une abbesse allemande du XIIe siècle. Le volume 2, consacré aux arbres, aux poissons, aux oiseaux, aux mammifères et aux reptiles, mérite au moins un détour de la part des MJ s'intéressant aux mentalités médiévales (et ayant envie de rigoler un peu ; certains paragraphes, notamment ceux consacrés aux animaux exotiques que cette excellente Hildegarde ne connaissait que par ouï-dire, valent leur pesant d'or). De plus, même si la présentation des animaux est par elle-même parfois assez fastidieuse, l'auteur nous donne à chaque fois des conseils médicaux du style « porter un bonnet en os d'éléphant guérit ceux dont le cerveau est refroidi et vide », qui peuvent, eux, être utilisés directement dans n'importe quel univers médiéval ou médiéval-fantastique.

L'Histoire des enfers, de Georges Minois (Fayard), est également une inspi un peu particulière. La vedette du livre est en effet l'enfer chrétien, avec ses flammes et ses démons cornus et fourchus. Mais on y trouve aussi une copieuse partie historique sur les enfers (au sens de « séjour des morts ») des civilisations qui ont précédé l'avènement du christianisme. Et ces chapitres pourraient s'avérer extrêmement précieux pour un MJ dont les aventuriers passent leur temps à se balader de plan en plan et d'univers en univers (je pense à AD&D et Stormbringer, en particulier). Et même la partie consacrée à l'enfer chrétien n'est pas sans intérêt, dans la mesure où sa représentation et son image dans l'esprit des croyants ont énormément évolué au cours de ses deux mille ans d'existence. Par exemple, à certaines époques (au Moyen Age notamment, suivez mon regard), il arrivait fréquemment que des mortels y descendent le temps d'une petite visite... En général, ils en revenaient hagards, empestant le soufre et bien résolus à mener une vie vertueuse pour le restant de leurs jours. Vous ne trouvez pas que cela fait un sujet d'histoire intéressant ? Quant aux réflexions et aux comptes rendus des débats théologico-philosophiques sur le châtiment, la nature des peines de l'enfer, l'existence ou non du purgatoire ; ils pourront toujours trouver leur place, un peu adaptés, parmi les querelles religieuses de votre univers. Cela parait idiot, mais des gens sont morts parce qu'ils n'étaient pas d'accord avec les autorités sur de telles questions...

Pour rester dans les sujets riants... **La sorcière au village, XVe - XVIIe siècle**, de Robert Muchembled (Folio histoire), est l'un des livres les plus intéressants que j'ai lus sur le sujet. Géographiquement limité aux Flandres et au nord de le France, il débouche sur une réflexion qui apporte des répondes précises et pertinentes à des questions comme : qui étaient les « sorcières » ?, pourquoi les a-t-on brûlées ?, qui étaient les chasseurs ? (et qu'avaient-ils à l'esprit ?), comment fonctionnaient les mécanismes de la « chasse aux sorcières », de la délation à l'exécution ? Et au bout du compte, on en retire l'image d'une simple « crise des mentalités » dont une poignée de vieillards misérables firent les frais... Et puis, pour une fois qu'un ouvrage « universitaire » n'est pas trop épais pour décourager toute tentative de lecture, et écrit dans un langage parfaitement compréhensible, et publié à un prix abordable, ce serait dommage de s'en priver.

Brigands et sorciers, de Gérard Boutet (éd. Jean-Cyrille Godefroy), se situe beaucoup plus tard, dans la France rurale du XIXe siècle. Il s'agit de comptes rendus d'affaires criminelles de l'époque, solidement documentés et fort agréables à lire. En tirer des scénarios risque d'être difficile (sauf pour un ou deux) : les criminels de l'époque faisaient preuve d'une bêtise tellement insondable que même les gendarmes arrivaient à les prendre ! Il est dommage qu'on y parle si peu de sorciers, mais c'est la partie la plus « inspirante », et de loin. Et puis, c'est le genre d'ouvrage révélateur d'une époque, d'une ambiance, qui peut être précieux pour le MJ de, disons, Aventures Extraordinaires (au hasard...).

Toute la bêtise du monde en un volume

Précipitez-vous sur le **Dictionnaire de la bêtise** et **Le livre des bizarres**, de Guy Bechtel et Jean-Claude Carrière, que les éditions Bouquins viennent de rééditer en un seul volume. Si vous ne deviez acheter qu'un seul des livres dont je vous ai parlés depuis deux ans, ce serait celui-là ! Le *Dictionnaire* rassemble des milliers de citations venues de tous les horizons, sur tous les sujets, qui n'ont en commun qu'une chose : elles sont stupides, à des degrés divers. Cela va de la perle à l'erreur de jugement en passant par le plus intéressant : l'idée, ou le système philosophique impraticable. C'est dans ce cimetière des idées fausses et/ou absurdes que le MJ pourra exhumer quelques éléments intéressants. Ces génies méconnus qui nous expliquent très sérieusement que les tribus perdues d'Israël se sont fixées en Angleterre (ou aux USA, selon les auteurs), ou que les cycles lunaires correspondent en fait à des messages que la lune tente de nous envoyer... dieu sait qu'ils méritent qu'on leur donne une seconde chance, ne serait-ce qu'autour d'une table de jeu ! Quant au *Livre des bizarres*, il est tout aussi intéressant, mais infiniment plus facile à exploiter. C'est une formidable galerie d'excentriques, de demi-fous, d'hallucinés, ou tout simplement de comportements aberrants. On y trouve pêle-mêle Kaspar Hauser, Michel-Ange, Ceausescu et des centaines d'autres. En tout, des milliers d'anecdotes, toutes ou presque pouvant être réutilisées par un MJ ingénieux.

Un coup d'œil vers l'au-delà

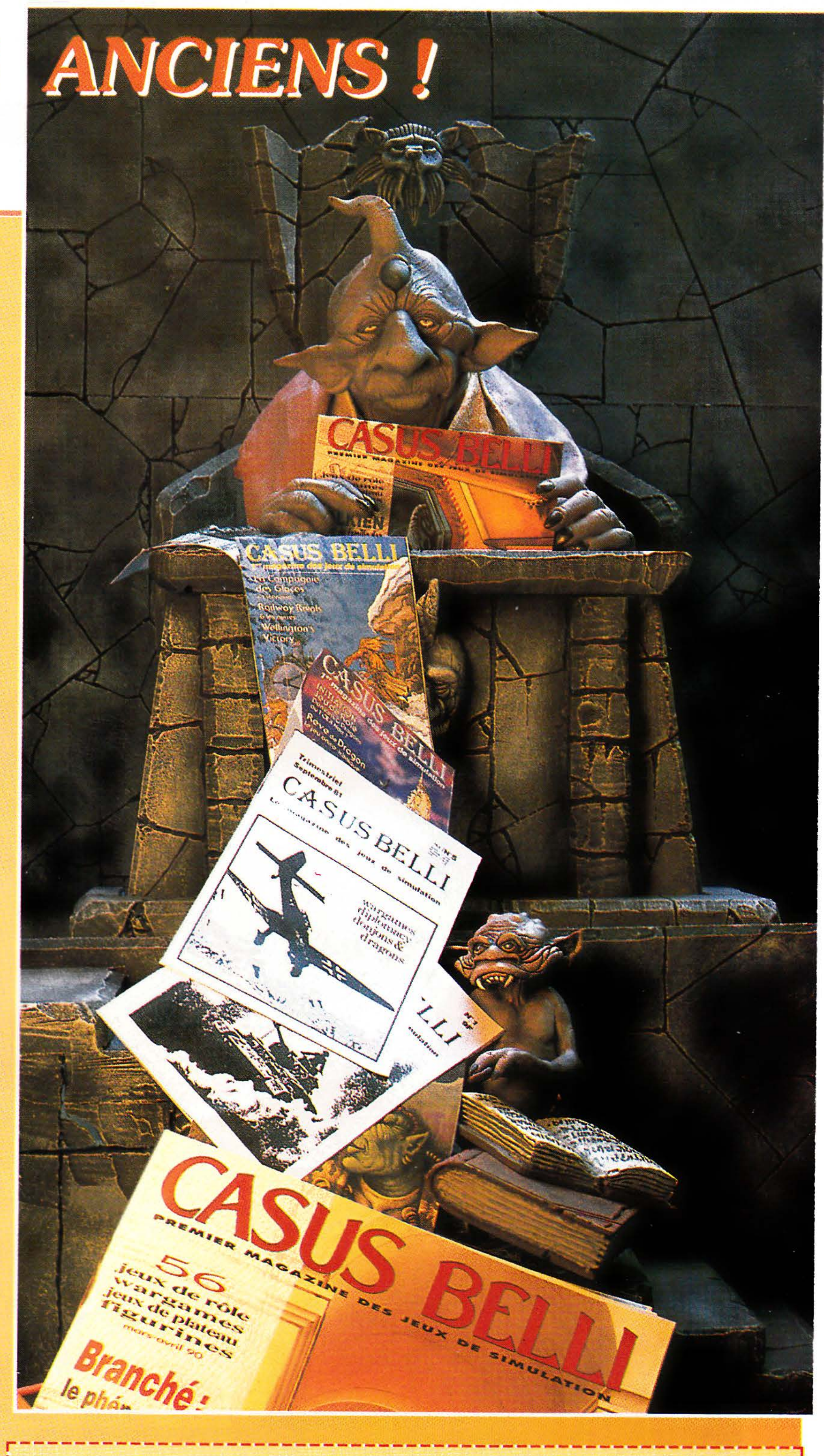
Il est vraiment dommage que **Magie des Runes**, de L.H.R.R Merlhyn (éditions Xirius), soit hors de prix (pas loin de 200 F pour 130 pages). En effet, l'auteur nous y explique très sérieusement ce que sont les runes, comment elles fonctionnent comme instrument divinatoire (pour le peu que j'en connais, cela m'a semblé sérieux et bien documenté). En revanche, là où je ne le suis plus du tout, c'est quand il embraye sur des méthodes pour entrer en transes, contacter Odin, Thor et les autres... Je vous laisse décider si vous devez ou non y croire, mais quelle belle aide de jeu ! Les éditions Xirius annoncent d'autres ouvrages, entre autres un consacré aux druides. Je les attends avec impatience.

H.P.L. chez Bouquins

Les deux premiers volumes de **L'intégrale Lovecraft** sont enfin sortis, et le troisième et dernier ne devrait plus tarder. Comme prévu, les grands textes ont enfin été retraduits (ou plus exactement, la traduction a été complétée). En dehors du plaisir qu'il y a à lire enfin une version complète, cela ne leur ajoute pas grand-chose, sauf pour *Les montagnes hallucinées* qui double presque de volume... Il est un peu dommage que les textes de Lovecraft proprement dits voisinent avec une foule de pastiches et d'imitations (celles de Derleth, notamment, ne s'imposaient pas...), mais tant qu'à faire « complet »... Si vous n'avez pas encore les œuvres du Maître, achetez-les plutôt dans cette édition. Sinon, à moins que vous ne fassiez partie de la cohorte de fidèles qui se précipitent à la seule mention de textes et de documents inédits (il y en a, dont certains méritent mieux qu'un coup d'œil), vous pouvez vous en dispenser...

Tristan Lhomme

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - Série Europa : portrait de famille - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques.

51 - Hurlements, Athanor - Portrait de famille : Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War.

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Maquillage pour grandeur-natures - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker (2) - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3) + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster - In Nomine Satanis/Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - La guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scén.: Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mondiale est finie - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scén.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2e partie - Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis – Shadowrun - Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + Scén.: base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - Teenage Mutant Ninja Turtles - Vikings - Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Les Aztèques + scén. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - Haevy Metal : critique + scén. - Akira : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Dossier front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores & Sous les ordres de Cortez - Aides de jeu: Torg + scén., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques: conseils stratégiques et tactiques + scén. Dossier front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scén. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : circuit original l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Aide de jeu James Bond : Venise + scén. - Vertigo, Junta - Scén. Cyberpunk, l'Appel de Cthulhu, Warhammer - Inspis Wargames - Dossier front Russe () : le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Profession : Cyberpunker - Aide de jeu : voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - Scén. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - Le wargame du championnat 1992 : 1792, la patrie en danger - Poster : La carte de 1792, l'île et l'archipel de Malienda.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS - Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli désormais épuisés. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + scén., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir ......HORS-SÉRIE LAELITH ......HORS-SÉRIE MORCEAUX CHOISIS au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 67

Valable jusqu'à fin 92

RC Paris B 572 134 773



Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



© 1991 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.